
REGALO 150€: DESCUENTO ANTICRISIS PARA TU NUEVA MOTO
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
TU REVISTA MULTIPLATAFORMA
NÚMERO 6
MARZO 2009
SÓLO 1,9€
PRISTON TALE 2
TE REGALAMOS UN NUEVO MMORPG DE LUJO
¡EXCLUSIVA DESDE ESTADOS UNIDOS!
LOBEZNO. X-MEN
LOS ORÍGENES
El Hombre-X más chungo de todos los tiempos nos enseña su origen
Los mejores juegos de coches
ANALIZAMOS LOS MÁS IMPORTANTES TÍTULOS DE LA HISTORIA!
Warhammer Dawn of War 2
EL JUEGO DE ESTRATEGIA MÁS BÁRBARO HA LLEGADO
DOSSIER
grand theft auto
The Lost and Damned
EPISODIO 1, HISTORIA, RECETAS DE COCINA...
ADEMÁS... GUÍA DE COMPRAS, TRUCOS, DESCARGAS, MÓVILES, HARDWARE...
8 423793 601322

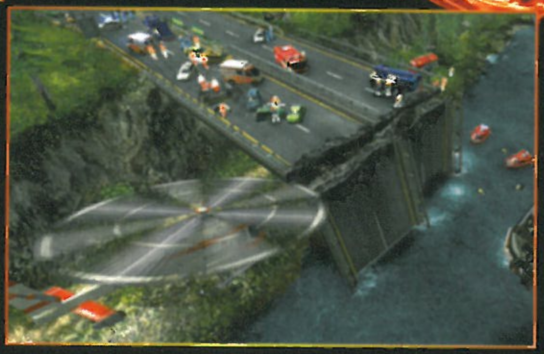

12+
www.pegi.info
EMERGENCY 4
sixteen tons
entertainment
© Promotion Software GmbH

CUANDO GOLPEA EL DESASTRE TU OBJETIVO ES SALVAR VIDAS



Estrategia con unidades reales

espliega todos los recursos a tu alcance: omberos, médicos, perros adiestrados, buzos, geos, tedax, negociadores...



La acción va a más por tierra, mar y aire

Vehículos de bomberos, lanchas de salvamento, helicópteros de rescate, UVI móviles, buques antiincendio...



En situaciones límite cada detalle cuenta

Retira a los curiosos para que no resulten heridos, entra en edificios para rescatar supervivientes, interroga a los testigos...



El terremoto golpea la ciudad

Incendios, inundaciones, tsunamis... ando la naturaleza desata su fuerza, sólo equipo coordinado puede hacerle frente.



Cada reto es mayor que el anterior

La estructura de la presa cede, la plataforma petrolífera arde en llamas, un accidente amenaza la central nuclear...



Y nunca sabes lo que va a ocurrir

Al mando del centro de operaciones, tienes que estar preparado para accidentes aéreos, de tráfico, ferroviarios...



a seguridad global está en tus manos

Secuestro de aviones, liberación de rehenes, desactivación de explosivos, protección de testigos...



Una edición cargada de extras

Emergency 4 se presenta con nuevos retos: catástrofes humanitarias, misiones en zona de guerra y "megaterremotos".



Demuestra que eres el mejor en Internet

Participa en misiones con jugadores de todo el mundo y escala posiciones en la tabla de clasificación.

Reserva ya tu ejemplar de Emergency 4
Descubre el juego en acción en fxinteractive.com





ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN REDACCIÓN
-Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es

COLABORADORES
-Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)
chema@marcaplayer.es
-Juan García Garrido (Xbox 360)
juan.garcia@marcaplayer.es
-Lázaro Fernández (PS3)
lazaro.fernandez@marcaplayer.es
-Mario Fernández González
mario.fernandez@marcaplayer.es
-Rebeca Saray (fotógrafa)
-Diego Alberto Fernández (Actualidad)
- Juandi "Keitaro" (Actualidad)
Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), Pako Limón, Carlos Losada

DISEÑO
Juan Manuel Martín Castillo (Jefe de Diseño y Editor Web) - *jmmcastillo@unidadeditorial.es*
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryam.veros@unidadeditorial.es*

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zabala
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy
(cgodoy@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 99
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Publicidad: Charo Pozuelo
(cpozuelom@unidadeditorial.es) Tel 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 96 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Calleja 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 78 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

Edita
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@marcaplayer.es
Gerente: Tania Martínez. Directora de Marketing: Samary Fernández. Jefe de Producto: Guillermo Riesgo. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h) Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR IMPRESIA IBÉRICA Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

editorial

Todo lo que quieras te lo traemos

Movimiento. Esa es la palabra que va a caracterizar a Marca Player durante 2009, pero sobre todo durante estos meses. ¿Las razones? La primera y más importante: vosotros. En la redacción nos hemos sentado todos y hemos decidido que teníamos que hacer cosas nuevas, que no vale con intentar ser diferentes cada mes. Que merecéis mucho más. La segunda, que la crisis hace que la exigencia sea mayor, y queremos demostraros que podemos ser atractivos para vosotros y que de verdad merece la pena gastar ese 1,9 € cada mes en este trabajo que hacemos pensando siempre en vosotros.

¿Y cómo vamos a hacer esto -os preguntaréis-? Pues lo primero, haciendo que participéis lo máximo posible en vuestra revistas. El mes pasado comenzamos varias competiciones de la mano de Burger King, Konami y CineGames, y pudimos disfrutar con muchos de vosotros con Guitar Hero y Pro Evolution Soccer. Pero aquí no se acaba la cosa, ya que este año vas a encontrarte a Marca Player en la mayoría de las citas importantes del gaming en nuestro país. Hace poco estuvimos colaborando con Game Llanes y sus más de 3.000 visitantes, y hasta dimos premios en la cita; pero todavía queda mucho más. Japan Weekend, el I Mercadillo Solidario de Marca Player, más competiciones, sorteos.. ¡Esperamos estar a vuestra altura!

Recordad: ¡sólo tenéis que llevar la revista del mes a CineGames y podréis participar en la competición!

PD: Si quieres estar informado de todo no dudes en visitarnos en ***www.marcaplayer.com*** y en nuestro espacio en Facebook. Sólo tienes que buscar *Marca Player* o *La Revolución Marca Player* y ¡allí estamos!




> DAVID SANZ
DIRECTOR
ME GUSTA: La cantidad de cosas que os estamos preparando. Y que Juandi ha currado como una campeón.
NO ME GUSTA: El catálogo de mi amada PSP.
JUEGO A: World of Warcraft, más aún.

El Equipo Marca Player

> GUSTAVO MAESO
PSP, PC Y MÓVILES
ME GUSTA: Mi espadón en Pristontale II.
NO ME GUSTA: La crisis.
JUEGO A: Pristontale 2 y World of Warcraft.

> CHEMA ANTÓN
WII y DS
ME GUSTA: House of the Dead Overkill.
NO ME GUSTA: Cerrar a las tres de la mañana.
JUEGO A: House of the Dead

> JUAN GARCÍA
XBOX 360
ME GUSTA: Bailar con el diablo a la luz de la luna.
NO ME GUSTA: Que Wolverine signifique carcayú.
JUEGO A: RE 5 y Conan



> LÁZARO FERNÁNDEZ
PS3
ME GUSTA: Ese peaso review de Street Fighter IV
NO ME GUSTA: Que paren los ensayos de mi grupo.
JUEGO A: Resident Evil 5



> JUANMA CASTILLO
JEFE DE DISEÑO
ME GUSTA: El sonido de un múrloc en mi móvil.
NO ME GUSTA: Que WAR haya perdido tantos jugadores.
Juego a: World of Warcraft



> SOL GARCÍA
DISEÑO
ME GUSTA: CineGames.
NO ME GUSTA: Los westerns de Telemadrid.
Juego a: Scene It: Grandes Éxitos de Taquilla



> MIRYAM VEROS
DISEÑO
ME GUSTA: El nuevo buscaminas de Windows.
NO ME GUSTA: Pobre conejito *http://www.10mg.nl/*
Juego a: Cocina Conmigo



> MARIO FERNÁNDEZ
REPORTAJES
ME GUSTA: Entrevistar a tres chatis increíbles.
NO ME GUSTA: Hacer la sección de descargas, 2 veces.
JUEGO A: RE 5



> REBECA SARAY
FOTOGRAFÍA
ME GUSTA: La nueva peli de Watchmen.
NO ME GUSTA: Sigo odiando las telenovelas.
JUEGO A: Warhammer Online



> DIEGO A. FERNÁNDEZ
ACTUALIDAD
ME GUSTA: Mi vida.
NO ME GUSTA: Tener exámenes.
Juego a: Lord of the Rings.



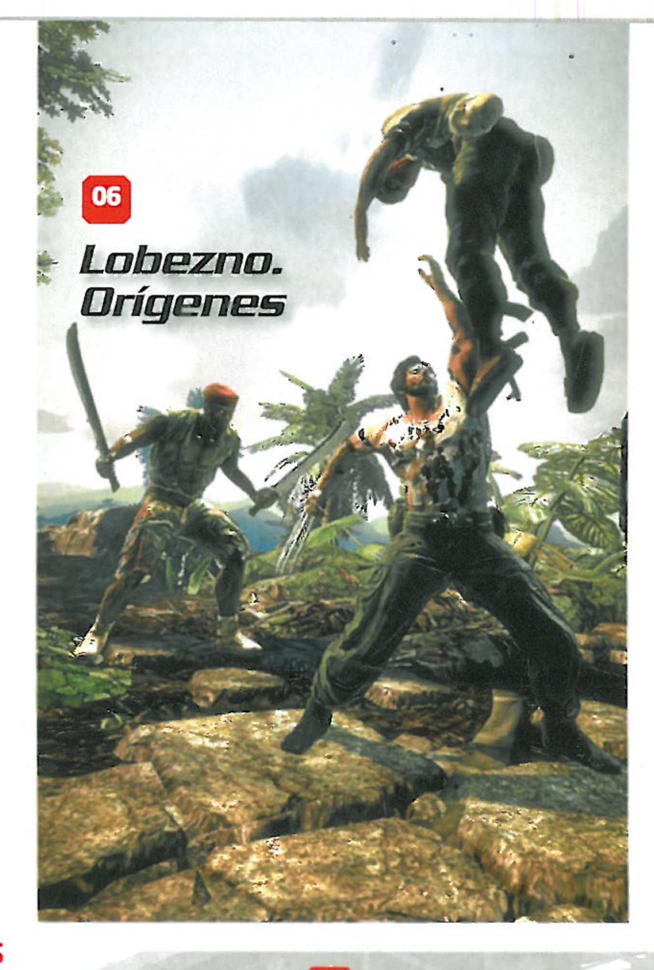
> JUANDI
ACTUALIDAD
ME GUSTA: Dawn of War 2.
NO ME GUSTA: Currar el doble, je je.
Juego a: Silent Hill Homecoming.



Y tú también...

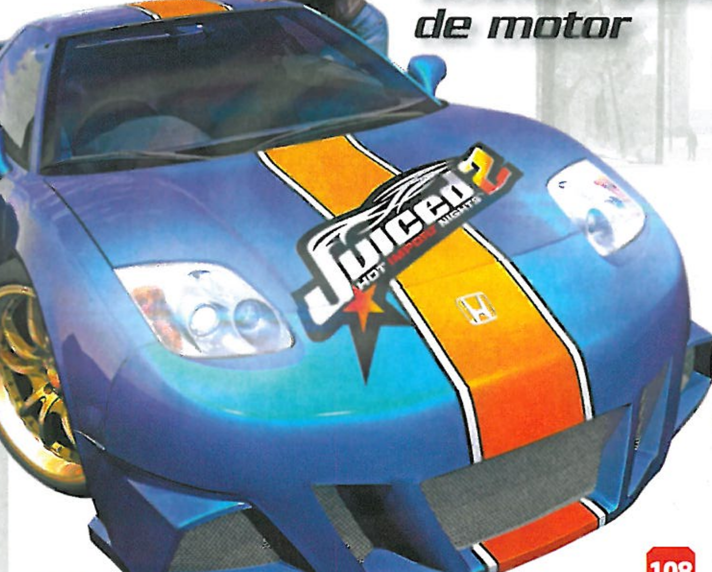
>Ponte en contacto con nosotros en
INFO@MARCAPLAYER.ES
y cuéntanos que tema quieres abordar, etc

CONTENIDOS



06 **Lobezno. Orígenes**

46 **¡Especial GTA!**

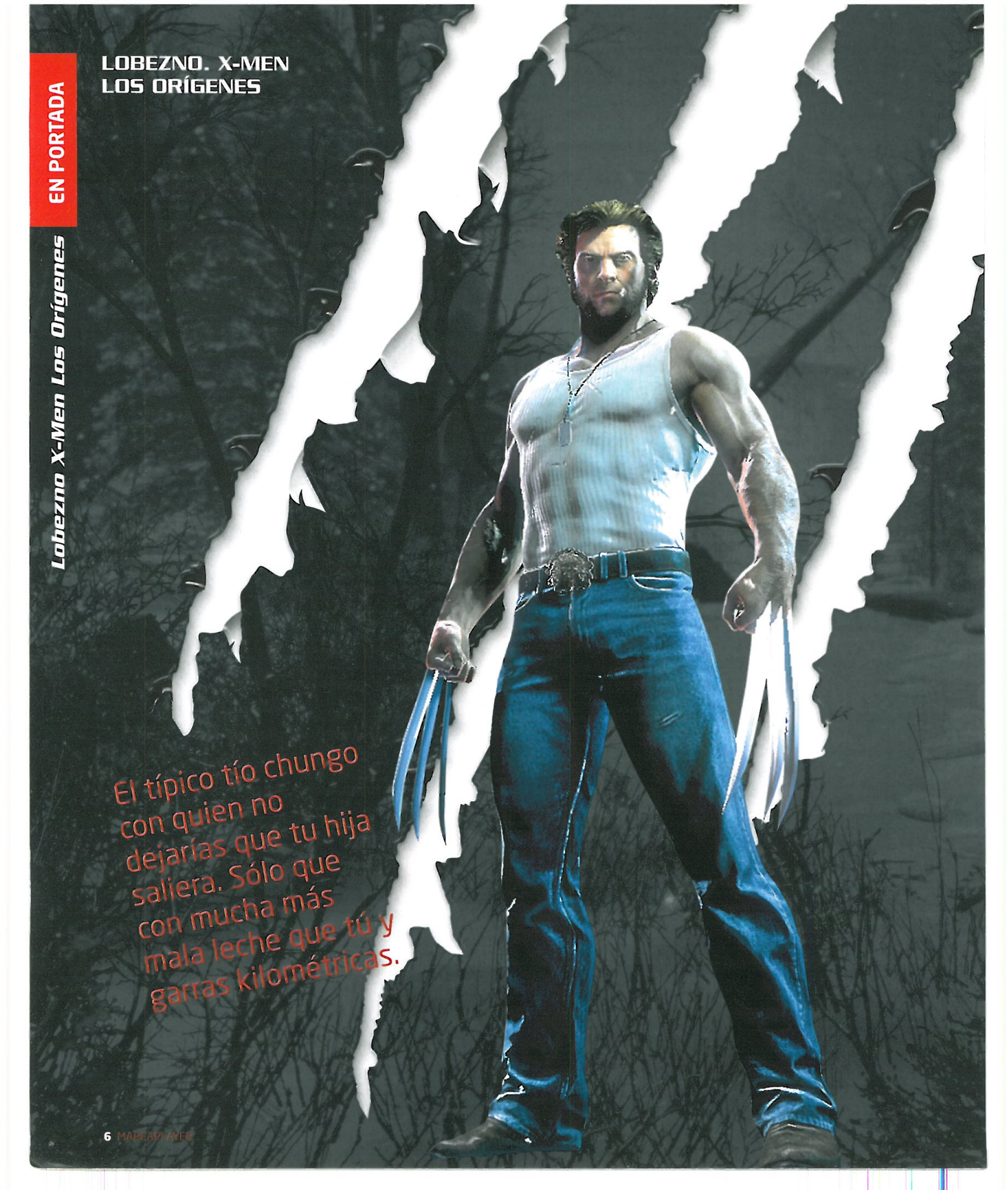


12 **Dossier total de motor**

148 **Nos vamos a jugar con Berta Collado**



108 **Guía de combos de Street Fighter**



LOBEZNO. X-MEN LOS ORÍGENES

El típico tío chungo con quien no dejarías que tu hija saliera. Sólo que con mucha más mala leche que tú y garras kilométricas.

LOBEZNO

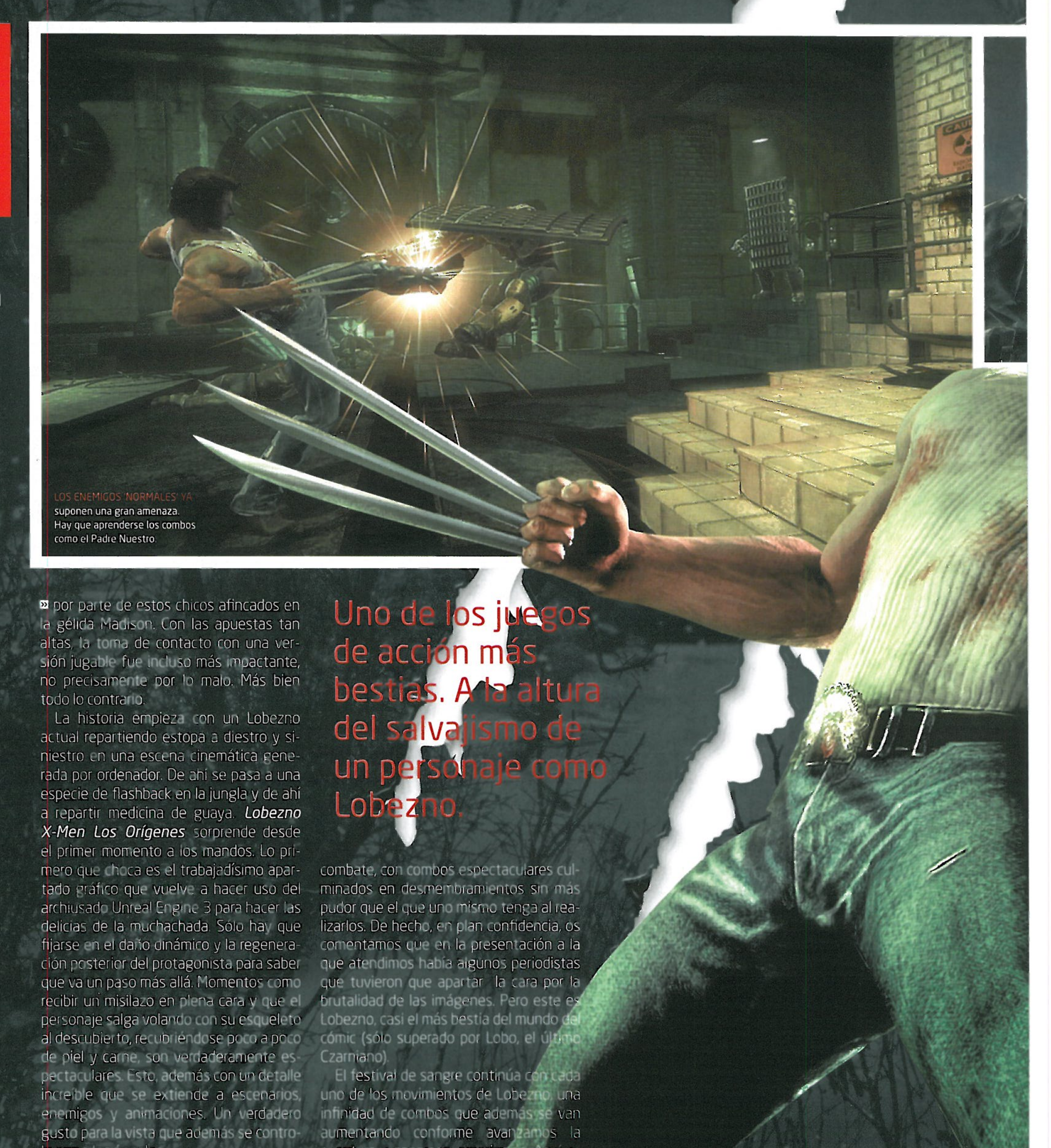
SANGRE Y SUDOR

El juego de la próxima película del mutante más famoso salido de un cómic está asomando sus garras por el quicio de la puerta. Tiene ganas de sangre y está preparado para hacer que corran ríos de hemoglobina. ¿Estás preparado?

Se suele decir que los juegos de películas acaban pronto en la baúl de los recuerdos por eso de intentar aprovechar el tirón del cine con un producto simplemente regulero. Aunque lo mismo decían de las segundas partes y llegó entonces Terminator 2 para callar la boca a todos los que tenían algo que decir al respecto.

El juego basado en la próxima película de los X-Men, centrado en el personaje de Lobezno y sus orígenes pretende ser el T-800 de las adaptaciones cinematográficas. Al menos el esqueleto de metal lo tienen en común. Eso es un principio. Además, las expectativas crecen cuando hablamos con Dan Vodrak, jefe de proyecto en Raven Studios para este juego "Habíamos empezado a hacer el juego incluso antes de que supiéramos que iba a haber una película. Acabábamos de terminar Marvel Ultimate Alliance y queríamos seguir con un juego de superhéroes." Además, continúa: "Algún tiempo después nos enteramos de la película, y la productora coloboró con nosotros desde el primer momento, cediéndonos el guión para poder ceñir la acción a lo que pasa en la película y añadir unas cuantas escenas de nuestra propia cosecha".

Y lo que es más interesante, para cuando se pusieron a adaptar la película, el sistema de combate ya estaba creado, lo que asegura que al menos en cuanto al control se sitúe muy por encima del resto de juegos de películas. Son bonitas palabras. Toda una declaración de intenciones »



LOS ENEMIGOS 'NORMALES' YA suponen una gran amenaza. Hay que aprenderse los combos como el Padre Nuestro.

» por parte de estos chicos afincados en la gélida Madison. Con las apuestas tan altas, la toma de contacto con una versión jugable fue incluso más impactante, no precisamente por lo malo. Más bien todo lo contrario.

La historia empieza con un Lobezno actual repartiendo estopa a diestro y siniestro en una escena cinemática generada por ordenador. De ahí se pasa a una especie de flashback en la jungla y de ahí a repartir medicina de guaya. ***Lobezno X-Men Los Orígenes*** sorprende desde el primer momento a los mandos. Lo primero que choca es el trabajadísimo apartado gráfico que vuelve a hacer uso del archiusado Unreal Engine 3 para hacer las delicias de la muchachada. Sólo hay que fijarse en el daño dinámico y la regeneración posterior del protagonista para saber que va un paso más allá. Momentos como recibir un misilazo en plena cara y que el personaje salga volando con su esqueleto al descubierto, recubriéndose poco a poco de piel y carne, son verdaderamente espectaculares. Esto, además con un detalle increíble que se extiende a escenarios, enemigos y animaciones. Un verdadero gusto para la vista que además se controla como los ángeles.

Y es que bebe directametne de fuentes como *God of War* en el sistema de combate, con combos espectaculares culminados en desmembramientos sin más pudor que el que uno mismo tenga al realizarlos. De hecho, en plan confidencia, os comentamos que en la presentación a la que atendimos había algunos periodistas que tuvieron que apartar la cara por la brutalidad de las imágenes. Pero este es Lobezno, casi el más bestia del mundo del cómic (sólo superado por Lobo, el último Czarniano).

Uno de los juegos de acción más bestias. A la altura del salvajismo de un personaje como Lobezno.

El festival de sangre continúa con cada uno de los movimientos de Lobezno, una infinidad de combos que además se van aumentando conforme avanzamos la aventura y ganamos experiencia. Aquí es donde aparece la otra gran influencia a la hora de desarrollar este juego: Marvel

LOS COMBATES CON LOS Enemigos finales serán espectaculares y dinámicos.

De visita por Raven

› Este estudio fundado en 1997 por los hermanos Raffel ha trabajado en juegos como Quake 4 o Marvel Ultimate Alliance. Actualmente está preparando Singularity y Wolfenstein.

› Hicimos una visita a sus oficinas, con ás de 120 empleados, estudio de sonido propio y un centro de captura de movimientos.

ESTE ENEMIGO VOLADOR VA a acabar empalado cual pincho moruno, sólo que sin pincho...

Ultimate Alliance y su sistema de mejora de personajes. De esta manera iremos ganando puntos y distribuyéndolos entre las distintas habilidades del protagonista, hasta crear prácticamente nuestro propio Lobezno.

Si esto fuera todo ya sería suficiente para estar hablando de un juego de garantías, pero es que también hay que destacar lo que Dan Vodrak llamada "experiencia cinemática interactiva". Esto, traducido al cristiano viene a significar que uno de los mayores esfuerzos al diseñar ***X-Men Los Orígenes*** era conseguir que pareciera una película pero donde el jugador pudiera interactuar todo el rato. En resumidas cuentas, que durante todo el tiempo que estuvimos jugando, no hubo ni una sóla interrupción para un vídeo, todo era con el motor de juego. Incluso los momentos en que Lobezno saltaba sobre un helicóptero, que en cualquier otro juego serían una bonita escena de vídeo, aquí están totalmente controlados por el jugador. Este detalle podemos agradecérselo a los hermanos Brian y Steve Raffel, fundadores de Raven, que habilmente ficharon a uno de los mayores talentos de la industria en la integración de las cinemáticas durante la parte juga- »

ble. Pero no sólo es todo esto, sino que la gente de Raven nos fueron soltando muchas perlitas durante nuestra visita, capaces de poner los dientes largos tanto a los fans de las películas como a los que se limitan a leer la obra en papel. Por ejemplo, Hugh Jackman ha participado directamente en el juego, no con sus movimientos, pero sí con un escaneo completo de sus facciones y cara, además de todos y cada uno de los diálogos del juego.

Para los fans del cómic tienen preparadas cantidades ingentes de portadas de las mejores apariciones del mutante en papel e incluso cameos de personajes Marvel que no harán acto de aparición en la película homónima (además de todos y cada uno de los que sí que aparecen).

Lo que es más, para todos los que piensen que repartir tortas 'pa ná' es tontería, se han introducido puzzles y plataformas en un treinta por ciento del juego. El restante setenta por ciento se divide entre una mitad del juego de acción machacabotones puro y duro y otra para escenas cinemáticas interactivas al más puro estilo Hollywoodiense. No hay que olvidar que esto se trata de una adaptación del cine y que, como mínimo, hay que mantener la espectacularidad de la versión de celuloide, si no es más aún.

Por el momento pinta como el juego perfecto para todos los amantes del personaje y de la acción. Es más, Dan Vodrak nos comentó: "Soy un verdadero fanático del personaje, tengo estanterías llenas de cómics de Lobezno, y por eso hemos intentado crear el videojuego perfecto del personaje". Presenta al Lobezno más fiel a la obra original que se pueda encontrar fuera de la versión de papel (aquí no hay tantas restricciones como en el mundo del cine) y se trata de la mejor manera de vivir los turbios orígenes del personaje Marvel más conocido, con el permiso de Spiderman.

Para conocer el resultado final de este desarrollo habrá que esperar al estreno simultáneo de película y juego, pero por lo que hemos podido ver y jugar, algo gordo tendría que pasar para que no acabara siendo un verdadero juegazo a la altura de los mejores.

>Por Juan "Xcast" García

EL MAYOR PROBLEMA DE Lobezno es su rabia animal completamente incontrolada. Sólo Xavier conseguirá ayudarle.

CONOCE EL PASADO DE LOBEZNO CON TODO DETALLE

› La próxima película de la saga X-Men es una precuela de la trilogía original que da todo el protagonismo a Lobezno. En ella se narran los hechos previos a que su esqueleto fuera modificado con Adamantium. Desde su niñez hasta su compleja relación con el también mutante Dientes de Sable.

› Está dirigida por Gavin Hood y protagonizada por Hugh Jackman como Lobezno y Liev Schreiber el de su antagonista, Dientes de Sable..

› Durante toda la película hacen acto de aparición otros personajes del universo Marvel, incluso algunos mutantes que no aparecieron en anteriores películas como Gambito o Deadpool.

ENEMIGOS ÍNTIMOS. LOBEZNO Y Dientes de Sable cara a cara. El gran duelo de una de las películas de este 2009.

Un juego hecho por fans del personaje, para fans de los juegos de acción, de la película y el cómic.

EL MUNDO DE LOBEZNO

> CÓMIC > LITERATURA
> ANIMACIÓN

POR JUAN GARCÍA Y CARLOS LOSADA

¿Sabías qué?

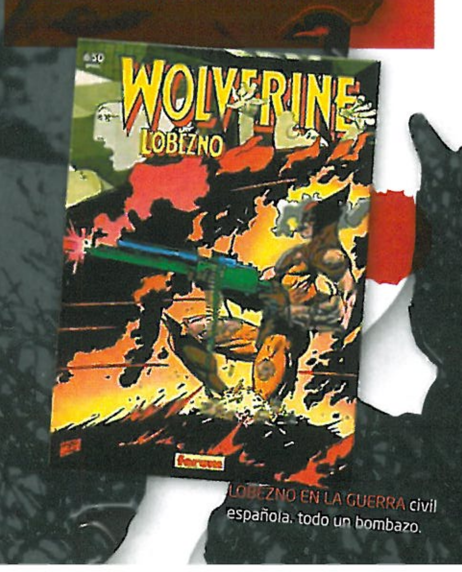
›En Lobezno: El Origen de Paul Kenkins y Andy Kubert, se trataba la infancia y adolescencia de Lobezno, de cómo descubre su factor mutante en la Canadá de finales del siglo XIX. En realidad se llama James Howlett, aunque todos le conocerán por Logan.

›La primera vez que sale es en un cómic de Hulk (concretamente el número 180 y 181 de la saga The Incredible Hulk) como agente del gobierno canadiense. Es un tipo asalvajado y con muy mala leche. Posteriormente Xavier se lo lleva a la Patrulla X y con el tiempo empieza a tener mucha popularidad hasta convertirse en (con permiso de Spider-Man), el personaje más popular de Marvel.

›Las medidas en los cómics son muy diferentes. Es un tipo chaparrete, mucho más salvaje y más peludo que en la película. Mucho más socarrón y "por encima de todo". Vamos, que le da mucho más igual todo, Profesor Xavier o sus superiores incluidos.

›posee poderes regenerativos que le hacen que sea inmune a cualquier enfermedad existente en la tierra y algunas extraterrestres. Por si fuera poco sus poderes regenerativos logran que se mantenga "joven", envejeciendo de una manera lentísima, por lo que parece un hombre en sus 30ª, a pesar de tener mas de 200 años..

›Wolverine no significa Lobezno. Sino que significa Carcayú, un tipo de lobo. Pero suene mejor lo otro...



LOBEZNO EN LA GUERRA civil española, todo un bombazo.

Se trata del personaje del universo Marvel con más muñecos vendidos.



Sus poderes

›Posee poderes regenerativos que le hacen que sea inmune a cualquier enfermedad existente en la tierra y algunas extraterrestres. Por si fuera poco sus poderes regenerativos logran que se mantenga "joven", envejeciendo de una manera lentísima, por lo que parece un hombre en sus 30ª, a pesar de tener mas de 200 años..

›Es prácticamente inmortal. Su cuerpo es capaz de regenerarse de las mayores brutalidades que se les pueden ocurrir a los guionistas. Lo han acribillado a balazos, lo han quemado, Magneto le ha extraído el adamantium atravesándole la piel, le han perforado la cabeza...

›Su poderes regenerativos tienen un doble filo, puesto que su mente se autoprotege de los traumas, olvidándo de manera automatica ciertos hechos.

›Las garras retráctiles son propias y están recubiertas de adamantium. Este recubrimiento (el adamantium es el tercer metal más duro tras la piel de Silver Surfer y el Martillo de Thor) es posterior.

›Es un maestro de muy distintas artes marciales, por lo que no duda un instante en la lucha cuerpo a cuerpo. También fue samurai en el Japón feudal, lugar en el que se enamoró perdidamente de Mariko Yashida, una noble japonesa.



LA PRIMERA APARICIÓN DEL héroe fue en este número de la serie El Increíble Hulk.

El mundo del cómic

- **The Incredible Hulk (Vol. 1)** #180-182 (Oct. 1974- Dic. 1974)
- **Giant-Size X-Men** #1 (Mayo 1975)
- **Uncanny X-Men** #94-Hoy
- **Lobezno (Vol. 1)** #1-4 (Sept.-Dic, 1982)
- **Kitty Pryde y Lobezno** #1-6 (Nov. 1984-Abril 1985)
- **Lobezno (Vol. 2)** #1-189 (Nov. 1988-Jul. y 2003)
- **Marvel Comics Presenta (Vol. 1)** #1-10, 39-142, 150-155
- **Orígenes** #1-6 (Nov. 2001 - Jul. 2002)
- **Lobezno: Orígenes** #1-present (Jul. 2006 - hoy)
- **Lobezno (Vol. 3)** #1-presente (Jul. 2003 - hoy)
- **Los sorprendentes X-Men (Vol. 1)** #3 (May 1995)
- **Los sorprendetes X-Men (Vol. 2)** #1-3 (Sept. - Nov. 1999)
- **Los soprendentes X-Men (Vol. 3)** #1-present (May 2004- present)
- **Arma X (Vol. 1)** #1-4 (Mar.- June 1995)
- **Arma X (Vol.2)** #1-28
- **X-men (Vol. 2)** 1-Hoy
- **Los nuevos Vengadores** #4 (Marzo 2005-hoy)
- **X-Force (Vol. 3)** #1-Present (Feb 2008-present)
- **Wolverine: First Class** #1-present (Mar. 2008-pesent)

...bezno X-Men Los Orígenes



QUEMA TUS RUEDAS

CELEBRAMOS EL CERCANO COMIENZO DEL CIRCO DE LA FÓRMULA 1 CON UN MACRO REPORTAJE CON TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE EL MUNDO DEL MOTOR DIGITAL

SÍ, SABEMOS QUE ALONSO ya no está patrocinado por Team Spirit, pero aún esperamos que los creadores del nuevo F1 informen de la nueva criatura

Quema tus ruedas

Llega el año de la apertura de la Formula 1 al formato multiplataforma, de la llegada de Gran Turismo, de la reinvención de Need For Speed... Y es que 2009 promete ser la bomba en cuanto a títulos, siempre que los temidos retrasos o cancelaciones no hagan aparición. Aquí tienes lo que te espera...

Este 2009 promete ser el 'AÑO' del motor. Vale que en 2008 hemos podido ver títulos realmente espectaculares -sólo con citar *Race Driver GRID* o *Pure* se nos pone el pelo de punta-, pero también ha sido el año del "¿no va a llegar nunca el nuevo *Gran Turismo*?", del "este año tampoco tenemos Formula 1" y del "*Need For Speed Most Wanted* era mejor que este Undercover". Es decir, las decepciones han sido más grandes que las alegrías para aquellos que gustan -y gustamos-, de buenos juegos de carreras.

Pero amigo, aquí ha llegado 2009 y viene con un olor muy fuerte a gasolina. Así de primeras, los fans de Xbox 360 se pueden felicitar por encontrarse con un título tan bueno como *Race PRO*. Pero no son los únicos, ya que EA ha puesto en bandeja de plata a los usuarios de PC aquel gran *Burnout Paradise*, bajo el sobre nombre de The Ultimate Box. Por otro lado, y sin dejar el género de conducción por completo los amantes de la nueva generación pueden darse bastantes garbeos con *The Lost & Damned* (otra exclusiva de Xbox 360 para ampliar *GTA IV*) y *The Wheelman*, este último con Vin Diesel y todo al volante.

Después de calentar motores los primeros meses del año, llega el momento de ponerse serio. Antes del verano po- »

LO QUE ESTÁ POR LLEGAR







FORMULA 1 2009
Demasiada espera para la F-1

Demasiado tiempo llevamos sin título oficial del campeonato de Formula 1. Tras quedarse Sony sin la licencia exclusiva, el Racing Studio de Codemasters (creadores de las sagas *Colin McRae*, o *Race Driver GRID*, entre otras) está trabajando 'despacito y buena letra' para lanzar el nuevo F1 para todas las plataformas. No podemos esperar más.

NEED FOR SPEED
La saga se reinventa con tres títulos

Las críticas de las dos últimas entregas de *Need For Speed* (Pro Street y Undercover) no han sido demasiado buenas. Electronic Arts ha tomado nota y ha decidido dar un vuelco a la saga. Para ello ya hay en desarrollo tres títulos que llegarán a finales de 2009: *NFS Shift* (para 360, PS3, PSP y PC), *NFS Nitro* (Para Wii y DS) y el sorprendente *NFS World Online* (para PC).

COLIN MCRAE DIRT 2
El mejor homenaje a un grande del volante

Muchas dudas surgieron en las oficinas de Codemasters tras el fallecimiento, en septiembre de 2007, de *Colin McRae*. La editora se plantéo mucho si cambiar el nombre a la saga, pero, finalmente, ha decidido mantenerlo, como homenaje al gran campeón y asesor del videojuego. *Colin McRae Dirt 2* llegará a mediados de año y tiene un aspecto brutal.

dremos volvernos locos de nuevo con otro juegazo de motos y quads. *Fuel*, que así se llama el juego, nos dejó a todos helados en su primera aparición (cinemática, eso sí), y teniendo en cuenta que aún tenemos en la retina esa maravilla que era *Pure*, pues como que nos morimos por tenerlo ya corriendo en nuestras consolas.

Eso sí, lo bueno se espera para más allá del verano. Y es que Atari se hizo hace unos meses -agüita- con la licencia para explotar, ni más ni menos, que la franquicia de la Formula 1.

Grandes expectativas

Aún no se sabe nada del juego y se lleva en el máximo secreto, pero teniendo en cuenta que son los responsables de *GRID* los que están detrás de todo ello, no podemos más que dar palmas con la orejas pensando en las carreras que nos podremos dar para alargar la vida al Mundial de F1 de este año -forza Alonso & Kubica-, ya que llegará probablemente una vez haya finalizado éste. Pedazo de licencia que han conseguido los chicos de Atari, y pedazo de suerte los que no tienen una PlayStation, ya que desde la editora ya se confirmó que iba a ser... sí, sí, no estás soñando: ¡multiplataforma!.

LAS SAGAS QUE HAN HECHO HISTORIA



1. GRAN TURISMO

Sin duda alguna, la saga creada por Polyphony Digital para Sony es la más aclamada de las últimas décadas. Sinónimo de gran calidad técnica y extremo realismo (excepto en las colisiones, donde los coches ni se rallan). El primer juego apareció en 1998 para Playstation.



2. TEST DRIVE

Este juego fue creado por Distinctive Software en 1987 y editado por la mítica casa Accolade (actualmente los derechos son propiedad de Atari). Nueve títulos componen la saga principal, pero cuenta con 'spin off': la serie Off Road (4 títulos) y la serie Demolition racer (2).



3. NEED FOR SPEED

Distintive Software fue adquirida por EA en 1991 y pasó a llamarse EA Canadá. Los papás de Test Drive crearon en 1994 el juego Need for Speed. La saga ha dado 14 títulos, casi uno por año, hasta el reciente Need For Speed Undercover (2008).



4. COLIN MCRAE RALLY

El nombre propio de los videojuegos de rallies. Codemasters lanzó el primer Colin McRae Rally el año 1998 para PC y Playstation. El mítico campeón del mundo fue asesor de la saga hasta su muerte en 2007. A pesar de esto, Codemasters lanzará Colin McRae DIRT 2 en breve.



5. PROJECT GOTHAM RACING

Se considera primer título de esta saga, creada por Bizarre Creations, a Metropolis Street Racing (Dreamcast, 200). Para Microsoft crearon PGR y PGR 2 para Xbox; y PGR3 y PGR4 para 360. En 2007 Bizarre fue comprado por Activision y el futuro de la saga es incierto.

TOP TEN JUEGOS

1. **Gran Turismo** — *PSX, 1998*
2. **BurnOut 3: Takedown** — *PS2, Xbox, 2004*
3. **Project Gotham Racing 2** — *Xbox, 2003*
4. **Mario Kart** — *Wii, 2008*
5. **Forza MotorSport 2** — *Xbox 360, 2007*
6. **Midnight Club: LA** — *Xbox 360, PS3, 2008*
7. **Colin McRae Rally 2.0** — *PSX, 2000*
8. **Need For Speed Most Wanted** — *Multi, 2005*
9. **Crazy Taxi** — *Dreamcast, 2000*
10. **OutRun** — *MegaDrive, XBLA, 1991*

Lista confeccionada por los profesionales de Marca Player y responde solamente a opinión personal.

» Pero aquí no se acaba el asunto, porque también se espera con ansia unos de los mayores hypes que se recuerdan desde *Killzone*, *Haze* o *Alan Wake*. Este juego no es otro que *Gran Turismo 5*, que tiene como locos a los poseedtores de una PS3, que se tuvieron que conformar con una 'demo' llamada *GT Prologue*.

También esperamos como agua de Mayo otro de los llamados a ser la reinvención de la 'reinvención' de una saga. Los chicos de EA se han tomado muy en serio las críticas recibidas por su último *Need For Speed* y han dicho '¡basta!', así que se han puesto las pilas y han encargado la friolera de tres juegos, dos para 2009 -*NFS Shift* y *NFS Nitro*- y *Need For Speed World Online* (que sinceramente puede ser la verdadera revolución) para 2010.

Regresa el añorado Colin McRae

Una de las mejores noticias del año ha sido la confirmación del regreso del malogrado Colin McRae a nuestras vidas. El hombre cuyo nombre cambió radicalmente el concepto de los juegos de conducción vuelve con *DIRT 2*, un título que ya pudimos ver y que, bueno, para qué ocultarlo, nos hizo soltar alguna lágrima de emoción. Probablemente no haya un juego que te haga sentir un tramo cronometrado en pleno barro como él.

Y lo mismo que vuelve Colin, vuelven los clásicos de siempre, en versión motociclista, claro está. Dentro de unas semanas nos iremos a correr por las calles de Milán mientras los chicos de Blackbean nos presentan el nuevo *SBK*, y claro está, llegará un nuevo *Moto GP* para poder presenciar en primera persona la lucha de Lorenzo contra Pedrosa, de Stoner contra Rossi, todos contra todos... Pero habrá muchos más. Para Wii, para DS, para PSP (¡cuidad esa consola por favor!), para PC... ¡Camarero! ¡Gasolina para todos!

> *Marca Player*

JUEGOS DE TUNING

JUICED Y NEED FOR SPEED, LOS REFERENTES

> Cuando se habla de coches se habla de tuning. Esta casi ya 'religión' no es otra cosa que el amor por la personalización del vehículo, ya sea un automóvil, una moto o un autobús de línea. Surgió con muchísimas fuerza a raíz justo del estreno de The Fast & the Furious, una película -ya saga- que en breve va a contar con su cuarta entrega en el cine con la vuelta al elenco principal de Vin Diesel. En ella un policía se tenía que infiltrar en una organización especializada en el robo de coches. Pero no coches cualesquiera. Eran verdaderas maravillas con ruedas.

En el mundo de los juegos hay sobre todo dos exponentes: Juiced y su segunda parte, de THQ; y algunas entregas de Need For Speed, de Eelectronic Arts. Si lo que os gusta es correr con el coche y poder ir personalizando hasta más no poder (miles y miles de piezas, os lo juramos) vuestro bólido, ¿a qué estáis esperando para haceros con uno de estos en el GAME más cercano a buen precio?





CÓMO CONDUCIR EN UN VIDEOJUEGO

AGÁRRATE AL MANDO

- En primer lugar debemos saber qué juego tenemos delante, hay simulación real y arcade. En cada uno manejaremos el vehículo de distinta manera.

- Si juegas a juegos arcade lo mejor es darse contra las "paredes ficticias" del circuito en las curvas en el lugar adecuado, así pillarás más inercia al salir de la curva y no frenas el coche perdiendo tiempo.



- Frenar en este tipo de juegos no siempre es sinónimo de no darse el golpe, además al frenar pierdes tiempo.

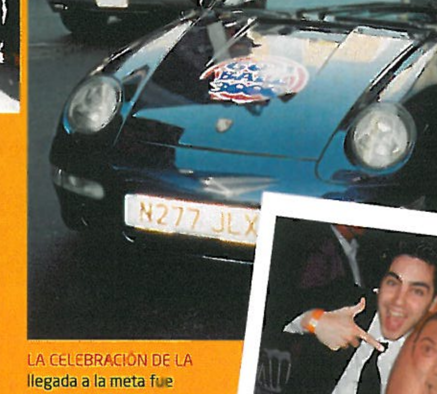
- Ojo al derrapar demasiado, si lo haces bruscamente dejarás el coche de lado y te costará volver a coger velocidad.



RECORRIENDO USA

LOS LOCOS DE LA GUMBALL, LOS 'AUTOS LOCOS' REALES

> La Gumball 3000 es la 'gran carrera' de los millonarios. Nuestro redactor Lázaro 'Doc' asistió en 2002 a un recorrido que le llevó desde Nueva York hasta Los Ángeles, unas 3000 millas y cinco días sin salir del coche. Fiestas en cada parada, Hotel Luxor de Las Vegas incluido, fueron suficiente premio para él. Existe un videojuego oficial de la carrera, desarrollado por los británicos SCi, pero sólo apareció la versión del año 2002 (por eso ese año Lázaro se pegó la vidorra sobre ruedas por los USA).
Este año la carrera se celebra del 1 al 8 de mayo e irá desde Los Ángeles a Miami. Apúntate en la web oficial: *www.gumball3000.com*

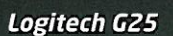


LA CELEBRACIÓN DE LA llegada a la meta fue en la Mansión Playboy donde nuestro -entonces mozo- redactor, se encontró con el gran Steve-O, miembro de los Jackass.

LOS JUEGOS DE CARRERAS HAN HECHO QUE EL REALISMO SEA ALGO BRUTAL EN ESTOS TÍTULOS



HARDWARE Y 'GADGETS'



Speed Black V2.0
> SpeedBlack es un sistema de soporte para volante y pedales periféricos que simula la posición real de pilotaje. Esta nueva versión mejora la estabilidad y evita el deslizamiento
PRECIO: 89,95 €
www.frags.com

Logitech G25 + Palanca + Pedal
> El volante G25 proporciona efectos de vibración potentes y de alta fidelidad. Palanca de seis velocidades forrada en cuero con marcha atrás y modo secuencial. Pedales de acelerador, freno y embrague de acero inoxidable.
PRECIO: 219,95 €
www.coolmod.com

Thrustmaster Ferrari GT Exp Racing Wheel
> Producto fabricado bajo licencia oficial de Ferrari para PS3, PS2 y PC con pedales, levas digitales y botones programables.
PRECIO: 44,08 €
www.4frags.com





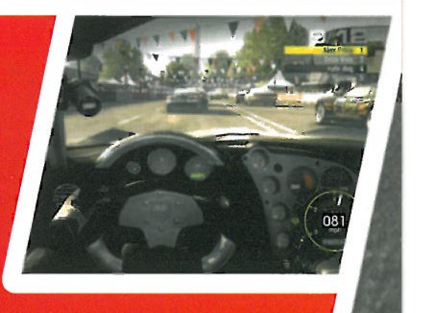






- En la simulación lo mejor es aprenderse los circuitos y algún atajo.
- Nunca te fijes en el oponente salvo cuando estés muy cerca para tomar mejor una curva y no chocarte contra él. Si te fijas más en tus tiempos de conducción que en los rivales mejorarás vuelta a vuelta.
- Cuando juegues sólo y no veas buenos resultados cambia de vehículo
- En circuitos de nieve necesitarás más aceleración y en asfalto más velocidad, fíjate en las características de cada coche.
- Jugar con volante es muy distinto al pad. Con el control pad reaccionaremos más rápido en decisiones bruscas, con el volante tendremos más precisión a la hora de tomar curvas.





MOTOS, QUADS,... Y MUCHO BARRO

EL MEJOR DE MOTOS, TIENE 4 RUEDAS

> Es difícil de decir, pero el último gran juego de 'motos' ha sido *Pure*, que es un juego de quads (ya, los quads no son motos... ¡pero lo parecen!) y es que la gran licencia de las dos ruedas en los últimos años, *Moto GP*, este año ha patinado quedándose en normalita tanto en Xbox 360 como en PS3 (a expensas de lo que traiga de nuevo y bueno la versión de Wii). El competidor directo de *Pure* ha sido precisamente otro juego de quads, *MotorStorm: Pacific Rift*, la apuesta de carreras brutas con grandes saltos y circuitos imposibles de Sony, un juego lleno de pequeños detalles, pero que no llega a superar a su antecesor, el *MotorStorm* de 2007. Otro que ha llegado este año ha sido *MotoRacer DS*, motos en versión portátil con un control fuera de todo lo conocido y con buena variedad de modos de juego, pero sin nada espectacular como para rememorarlo.

Fuera de circuito

Si se deja un poco de lado el concepto de motos y carreras, son muy recientes *Midnight Club: Los Angeles* y *BurnOut: Paradise* que ofrecían la oportunidad de montar en moto con un control muy sencillo como para cualquier jugador y basando la experiencia de juego más en las misiones (con velocidad siempre de por medio) que en las carreras propiamente.



FALTAN JUEGOS DE MOTOS, TAL VEZ POR SU CONTROL MÁS COMPLEJO



MOTO GP ES LA saga de más éxito, por el masivo seguimiento del campeonato del mundo.

TOP TEN MOTOS

1. **Moto GP 2** Xbox, 2003
2. **Pure** Multi, 2008
3. **Motorstorm** PS3, 2007
4. **Excitebike 64** Nintendo 64, 2000
5. **Moto GP** Xbox, 2002
6. **Motocross Madness 2** PC, 2002
7. **Superbike 2000** PC, 2000
8. **Trials 2: SE** PC, 2008
9. **Tourist Trophy:** PS2, 2006
10. **Ángel Nieto Pole 500** Spectrum, 1990

Lista confeccionada por los profesionales de Marca Player y responde solamente a opinión personal.

CONCURSOS EXCLUSIVOS

PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS Y CONSIGUE GRANDES PREMIOS

Cristina Penín, de Valladolid, se llevó a su casa una de las dos motos que sorteamos en nuestro número 1. Aquí la vemos en Vandergoten Trading Motor recogiendo su premio la mar de contenta. El ganador de la otra moto que sorteamos, Javier García Martínez, se presentó demasiado pronto y se llevó su moto antes de que nuestro fotógrafo pudiera cazarle para publicar su instántanea. ¡Qué tío!



¡Cristina ya tiene su moto nueva!



Fast and Furious

Llévate **10 super kit**:
- 10 DVD de las entregas anteriores
- 20 entradas para ir a ver **Fast and Furious**
- 10 videojuegos de **Need for Speed**

> Envía un SMS con el texto **MP FAST** al **5549** y ¡entra en sorteo!*

*Coste del mensaje: 1,2€ + IVA





¡Consigue tu moto con descuento!

Nuestros amigos de Vandergoten Trading Motor os ofrecen 150€ de descuento en tu nueva moto Ling-Ben

Si no te hiciste con una en nuestro concurso del número 1 de **Marca Player**, **Vandergoten Trading Motor** os ofrece un descuento de 150 euros en los siguientes modelos de la marca Ling-Ben (hasta final de stock)

- Ling-Ben 125T-13 125cc. - Ling-Ben 125T-38A 125cc.
- Ling-Ben 125T-21 125cc. - Ling-Ben 125T-38B 125cc.







Si estás interesado, puedes contactar con Vandergoten en el teléfono 91 502 14 03 o en sus instalaciones en la calle Vandergoten, 4 MADRID 28014.

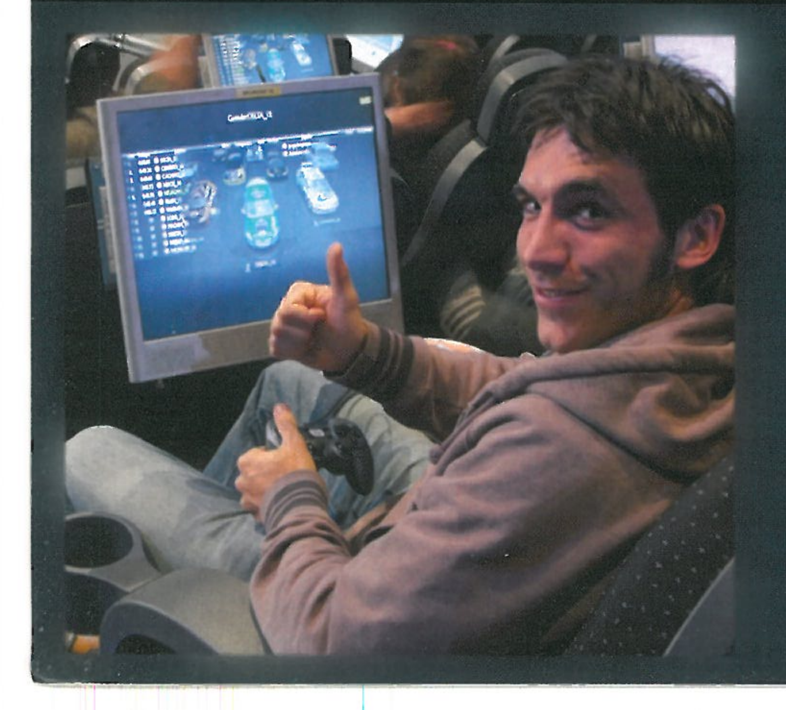
Para disfrutar de esta promoción, deberás llevar este ejemplar de Marca Player a la tienda.

*Promoción válida del 20 de Febrero al 20 de Marzo de 2009

*Bases completas de la promoción, en www.marcaplayer.com. Es necesario cumplir con los requisitos allí publicados.

¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.



Hasta 56 jugadores
Efectos especiales
Sonido espectacular
Butaca con efectos
Juegos en 3D Stéreo
El mejor entorno
para cumpleaños,
despedidas de soltero
y eventos de empresa.
La experiencia de
videojuegos
más inmersiva
del mundo.
G cinegames
¿Donde estamos?
C.C. ISLAZUL
C/Calderilla, 1
CARABANCHEL - MADRID
Tl. 91 511 46 80
SALIDA 27 y 28 de la M-40
YELMO
CINES
www.yelmocines.es
YELMO
CINES
cinegames
Más información en: www.cinegames.es

PC / MMORPG

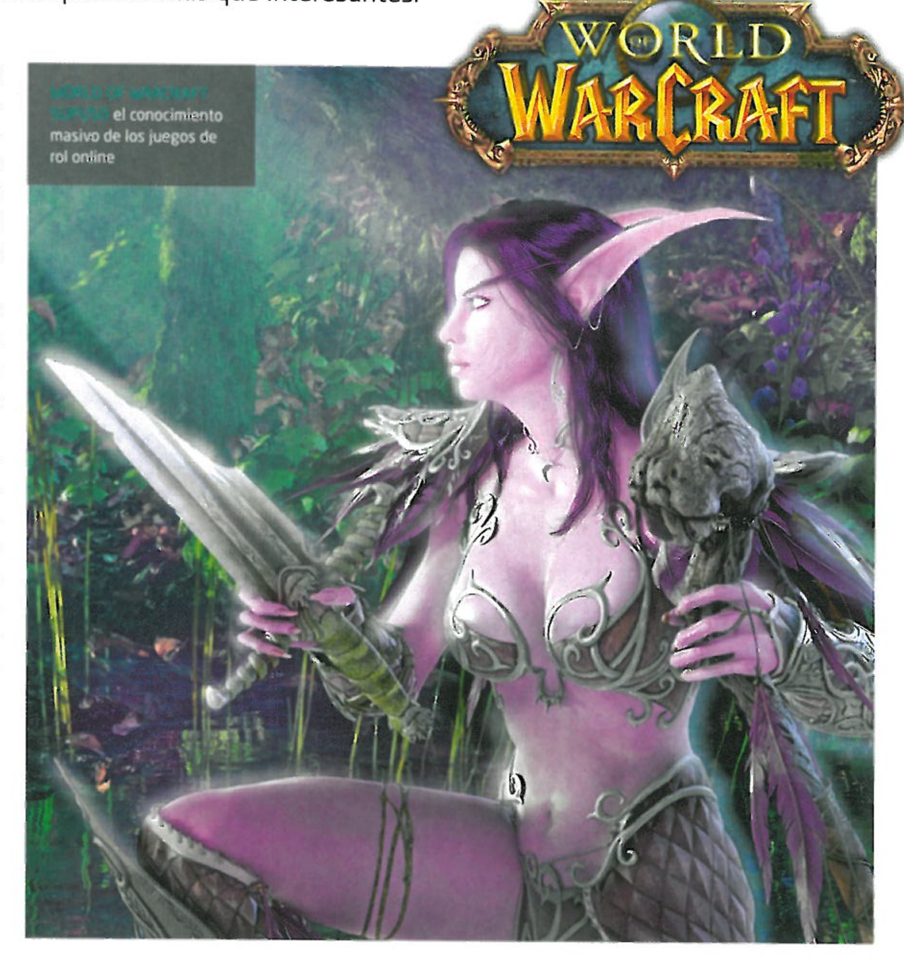
4 años de *World of Warcraft* en Europa

Con motivo del cuarto aniversario de la publicación de World of Warcraft en Europa, Blizzard organiza un macroconcurso con premios más que interesantes.

Parece que fue ayer, pero ya han pasado cuatro años desde la salida de ***World of Warcraft*** en Europa. Concretamente, el 11 de febrero de 2005, las tierras de Azeroth, Terrallende y Rasganorte pasaban a hablar el idioma de Cervantes... y de otros muchos literatos europeos.

La traducción del por todos conocido como ***Wow*** supuso su despegue en tierras españolas, donde es, con mucha diferencia, el juego de rol multijugador online con más suscriptores.

Para celebrar tal acontecimiento, Blizzard ha convocado una serie de concursos a nivel europeo con premios tan apetecibles como peluches múrloc, tiempo de juego gratis, clave para una mascota gurky, el bebé múrloc, envíos gratuitos de artículos de *SwagDog*, y por último, pero no por eso menos importante, ordenadores portátiles XPS M1730 de la firma *Dell*.



WORLD OF WARCRAFT SUPUSO el conocimiento masivo de los juegos de rol online

> Los 4 años de WoW traen portátiles XPS de Dell, tiempo de juego gratis, envíos gratuitos de SwagDog.com y lo mejor: los peluches de los entrañables múrlocs

El concurso de diseño de camisetas premirá la originalidad de la propuesta del primer clasificado con un ordenador portátil XPS M1730, seis meses de tiempo de juego gratis, un peluche múrloc, una mascota gurky, un vale de 65$ de envíos gratuitos de artículos de SwagDog.com, y además tendrá su diseño impreso en una camiseta muy especial y de edición limitada.

La sección Fan Art de las comunidades de ***WoW*** es un espacio artístico donde los aficionados publican sus ilustraciones, dibujos y creaciones varias relacionadas con el mundo ***World of Warcraft***. Para el aniversario, Blizzard pide 'fan arts' originales, collages, fotografías digitales o cualquier cosa que sea original y encaje con el tema "Celebramos los cuatro años de World of Warcraft". Para los ganadores, Blizzard ha reservado un pack de las mismas características que el de diseño de camisetas.



Finalmente, el último concurso conmeorativo premiará el conocimiento de los participantes sobre el mundo de ***World of Warcraft*** mediante cinco preguntas.

No sabemos el porqué, pero este concurso no está habilitado para España, así que el consabido pack de regalos sólo será accesible para los jugadores de Francia, Reino Unido, Alemania e Irlando. ¡Tirón de orejas para Blizzard!

Los ganadores de las diferentes modalidades serán publicados en la web de WoW-europe.com a partir del 13 de marzo de 2009. Así que si estás entre los afortunados ganadores, sólo podemos decirte una cosa: ¡Apúntate a una raid con el gremio de *Marca Player*!



RESERVA EL JUEGO Y TRINCA TU PREMIO

Anunciado el nuevo Alien vs. Predator

Sega ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego de la saga *Aliens vs. Predator*. De momento no se conoce un subtítulo oficial para esta entrega, pero sí sabemos que el desarrollo corre a cargo del estudio británico Rebellion (padres del videojuego original de la saga en 1999).

Naoya Tsurumi, CEO de Sega West ha anunciado que debido a la importancia de este lanzamiento, ajustarán las fechas de lanzamiento de todos los títulos de la saga *Alien* que la editora tiene en desarrollo "para garantizar que estén a la altura de las elevadas expectativas de los aficionados a *Aliens* y *AvP*".

XBOX 360

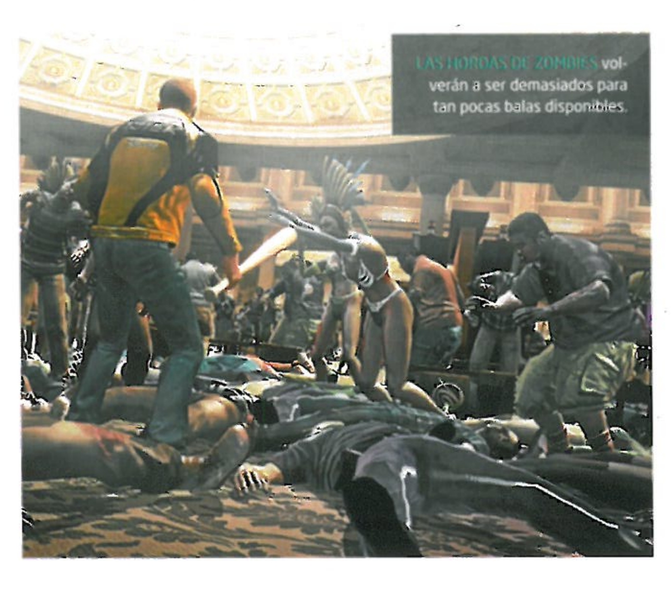
Capcom confirma de manera oficial *Dead Rising 2*

Era tan solo cuestión de tiempo pero finalmente *Dead Rising 2* ha sido confirmado por la aclamada compañía nipona, esta vez a diferencia de su primera entrega, que fue exclusiva para Xbox 360, verá luz en varias plataformas más, como PlayStation 3 y PC.

En las primeras imágenes mostradas por Capcom puede verse una considerable mejoría gráfica, y eso que su antecesor dejaba un nivel bastante alto en su totalidad.

Aún no se ha confirmado una fecha aproximada de su lanzamiento, pero si han confirmado que en breve darán más detalles de su hilo argumental y desarrollo.

Vuelven los zombis a oleadas, y esta vez... ¿En Las Vegas?



LAS HORDAS DE ZOMBIES volverán a ser demasiados para tan pocas balas disponibles.

MUY BREVES

MULTIPLATAFORMA

Battlefield 1943 sólo podrá comprarse por internet

Mucho se había rumoreado que los juegos del futuro serían de compra exclusiva mediante internet, pero la nueva entrega de Battlefield de EA viene a confirmarlo.
Gustav Halling, de la compañía DICE, asegura que el juego será descargable para mediante sus bazares de compra online Xbox Live, Playstation Network y la tienda web de EA Store. El precio de la descarga aún no se ha confirmado, pero confiamos en que nos ahorremos un buen pico.



Wii

Contenido exclusivo gratis para *Animal Crossing* de Wii

Si eres poseedor de una Wii y *Animal Crossing* estás de enhorabuena. Desde los primeros días de febrero podrás disponer de forma totalmente gratuita de una descarga de lo más 'friki' para tu personaje del juego. Se trata de un traje que convertirá a tu criatura en un Pikmin, el aclamado juego de Gamecube creado por el mismísimo Shigeru Miyamoto. El regalo sólo estará por tiempo limitado y será exclusivo para los poseedores del servicio WiiConnect247. ¿A qué estás esperando para descargarlo?



LA FRASE

"Seguimos desarrollando videojuegos para PC"

Los desarrolladores de Battlefield afirman que no abandonarán a los jugadores de siempre.

Patrick Liu
Productor EA DICE

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

Ranking de ventas al cierre de esta edición en millones de unidades


1 > Nintendo DS 97,98


2 > Wii 46,17


3 > PSP 44,47

4 > Xbox 360 28,22


5 > Playstation 3 20,22



EL SPEAKER

Pablo Juanarena
Presentador de Radio Marca

Más Wii y menos Wow

LOS TÓPICOS SE CUMPLEN. PUEDE que no nos guste o que sea políticamente incorrecto, pero los tópicos se cumplen. El fútbol gusta más a los chicos que a las chicas. Las presentadoras de La Sexta son más guapas que las de La 2. Los perros se parecen a sus dueños. El volumen de la música de un coche es inversamente proporcional a la inteligencia del conductor. Y por supuesto, los que juegan mucho a las videoconsolas son 'especiales'. Lo somos.

Y es cierto porque los tópicos se alimentan de la realidad como Enjuto Mojamuto de las pizzas a domicilio. ¿Te ha hecho gracia?, ¿Sí? (¿De verdad?) Pues es porque cumple con el tópico de videogamer que se encierra en su casa y se alimenta de comida rápida. Quizá desde aquí debería asegurar que no, que los tópicos sobre los aficionados a los videojuegos son más falsos que una tarjeta de conexión a Xbox LIVE para 53 años. Pero no. No es verdad. Ya sé que ahora se lleva más eso de la Wii y la Nintendo DS, el público femenino y de mayor edad. Bueno, vale, bienvenidos al barco. Pero los jugadores de toda la vida somos como siempre: violencia, buenos gráficos y violencia. Suena mal, amigos, pero no nos avergoncemos. Deberíamos estar orgullosos de ser así. No estamos solos. De hecho, se debería crear para nosotros el Día del Orgullo Mojamuto.

> Violencia, buenos gráficos y más violencia. Suena mal, pero no nos avergoncemos"

Así que cuando dije al director de esta revista "Más Wii y menos WoW" en el fondo le estaba diciendo que sí, que juegue al WoW, que pase horas y horas creyéndose un gnomo o un mago o un pícaro. Que no salga de casa y desarrolle su personaje al máximo nivel. Que se alimente de comida a domicilio y de refrescos ricos en CO2. Que sólo hable con emoticonos con gente que nunca verá en persona y que, por supuesto, se olvide de disfrutar de la realidad.

No podemos huir del tópico que nos persigue como una bestia de Azeroth a su cazador. ¿O sí podemos? ¿Lo romperás tú?



CONFIRMADO

La secuela de Transformers, a videojuego

Activision ha confirmado que la nueva película producida por Steven Spielberg tendrá su videojuego oficial. En esta ocasión estará plenamente dedicado a una frénica lucha entre autobots y decepticons en el que la vida de la raza humana pende de un hilo, entre un bando y otro.

Una de las grandes novedades será la posibilidad de elegir a cualquiera de las dos razas, así se ajusta al gusto de cada jugador hacia los 'buenos' o 'malos'. Y como plato fuerte volverán a tener una gran importancia las transformaciones en cada vehículo, además de poder jugar pilotando un avión, un coche (dependiendo del personaje) y utilzİando los artilugios que caracterizan a cada robot, tanto en modo campaña como en multijugador.

El juego está en fase de desarrollo para todas las plataformas, con diferentes estudios para cada una de ellas.

WII

Nueva entrega de Metroid en desarrollo

La web japonesa publica un misterioso mensaje

Nintendo vuelve a atacar fuerte en la red y esta vez de la manera que más gusta a sus fans, anunciando un nuevo capítulo de *Metroid*.

En la página **metroid.jp** se puede leer el siguiente texto: *"Another side story coming soon"*. El misterioso mensaje no va acompañado de ninguna explicación. Esto está muy de moda por el mercado nipón, como pasó hace unas semanas con la nueva entrega de *Metal Gear* en la web de Konami. Seguiremos de cerca la "otra cara de la historia de Samus"





JUAN LUIS CANO Y Guillermo Fésser posan junto con Mónica Corbella, directora de marketing de Konami en España.

PES 2009

Golazo solidario

Konami dona los 6.000 euros recaudados con 'Goles solidarios' para mejorar las condiciones de vida de mujeres y niños en Nicaragua.

La Fundación Gomaespuma ha recibido los 6.000 euros recaudados durante las pasadas navidades a través de la iniciativa 'Goles Solidarios' por la cual cada gol marcado en *PES 2009* durante la feria Juvenalia celebrada en Madrid, subía al marcador a modo de un euro. Al finalizar el evento se habían acumulado 6.000 euros que han ido a parar a la obra social de Juan Luis Cano y Guilermo Fésser. A la entrega del cheque ambos hablaron del empleo del dinero en obras sociales con mujeres y niños desfavorecidos en Nicaragua.

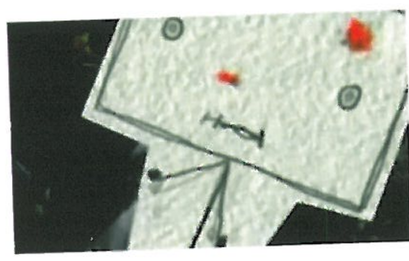


EL JUEGO ESCOGIDO PARA acción solidaria de Konami y la Fundación Gomaespuma fue PES 2009 en Xbox 360.

'SAVE THE PACOS'

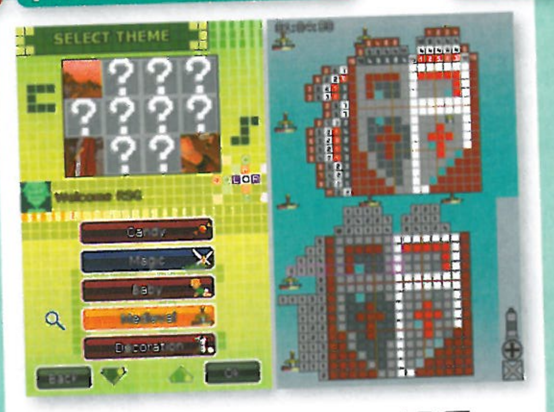
Mejor Wiidea

El concurso organizado por Meristation.com y con ilustres del videojuego en su jurado como Gonzo Suárez o Luisfer, de Pyro Studio, acordó que 'Remolón: Save the Pacos' era la mejor Wiidea utilizando la Balance Board de Wii. Para sus creadores los 600 € de premio.



SI QUIERES DISFRUTAR DE los videos enviados por los usuarios, visita: www.youtube.com/user/WiideaMeriStation y goza con creaciones como la Wiindimia.

¡Si lo sé no juego!



Colour Cross DS

¿Qué sale de la combinación de un buscaminas, un sudoku, pasatiempos de dibujar por colores, puzles de lógica, el punto de cruz de mi abuela y aquel juguete antiguo que era una rejilla donde poníamos unas chinchetas de colores? Pues este pedazo de esperpento de Rising Star Games. Un juego de puzles de lógica y de colores... con unos gráficos aberrantes que necesitas mirar con lupa.

Por Reikax (www.yonosoyfreak.com)

MULTI

vuelven las cartas a FIFA 09

Electronic Arts ha anunciado el lanzamiento de la primera expansión para *FIFA 09*, el modo Ultimate Team. Esta modalidad añadira el famoso juego de cartas que ya pudimos disfrutar en *UEFA Champions League 06-07*.

En este modo vamos creando un equipo de la nada y luego podemos ir mejorándolo, haciendo grandes fichajes, mediante el intercambio de cartas. Ultimate Team Mode estará dispionible en Xbox Live y PSN el 19 de marzo, por 1.200 MP o 15 dólares.



ELIGE BIEN TUS CARTAS en este nuevo modo para FIFA 09.

FRÍO Y CALOR

> NINTENDO DS

La Policía Nacional desmontó hace unos días una importante red de piratería en DS. Se incautaron 1.150 dispositivos del tipo 'M3 DS Real' en todo el país.



1

> MICROSOFT

A pesar de los tiempos de crisis, Microsoft Game Studios ha anunciado que seguirá invirtiendo en crear nuevas franquicias de videojeugos, pensando en el futuro. ¡Genial!

2

> LEFT 4 DEAD

Valve ha anunciado que todo el nuevo contenido descargable para su juego *Left 4 Dead*, el Survival Pack, será complétamente gratuito, tanto para Xbox 360 como para PC.



3

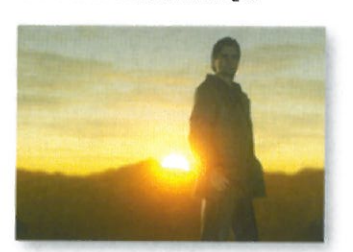
> LOS SIMS 3

La fecha de lanzamiento de *Los Sims 3* vuelve a retrasarse, otra vez. El juego de Maxis llegará el 2 de junio.

4

> ALAN WAKE

Sin noticias de Alan Wake. Este título es, tal vez, el juego del que más se ha hablado sin tener pruebas sustanciales acerca de si, relamente, está siendo desarrollado. ¿Sí?



5

> BLIZZARD

Blizzard ha confirmado que no estará presente en el E3 de este año, la feria de videojuegos de Los Ángeles, por lo que nos quedamos sin información fresca sonbre *Starcraft II* o *Diablo III*. La compañía da la espalda así al cada vez más descafeinado evento norteamericano.

¡QUE SALGA YA!

PC

Starcraft II tendrá beta este año

LA BETA DE STRACRAFT II llegará dentro de muy poco, y el lanzamiento del juego podría llegar a finales de este mismo año.

Según una información publicada en el portal británico Videogaming247, Blizzard tiene planteado lanzar una beta jugable de *Starcraft II* a lo largo de 2009. Paul Sams, uno de los responsables de la compañía afirmó en unas declaraciones que "la beta llegará en los próximos meses". Además, los asistentes a la pasada edición de la Blizzcon'08, la máxima feria de Blizzard, celebrada en los Ángeles, recibieron un código único para jugar a la inminente beta de *Starcraft II*. Este anuncio aviva las esperanzas de que el juego se lance antes de 2010.

MULTIPLATAFORMA

Dante's Inferno toma forma

SI DANTE LEVANTARA LA CABEZA ...

La revista norteamericana PlayStation Magazine ha hecho públicos los primeros detalles sobre *Dante's Inferno* que, ya en su propia portada, define como una mezcla entre *God of War* y *Dead Space*.

El videojuego está siendo desarrollado por EA Redwood Shores, y será un título de acción en tercera persona en el que encarnaremos al mismísimo Dante, en su interminable periplo por los nueve anillos del infierno. Aunque no imaginamos a Dante haciendo combos.



EL JUEGO TENDRÁ UN control similar a *Devil May Cry* o *God of War*.

HOY EN IGN



Bocetos de MadWorld

Wii

Creando MadWorld

O lo amas o lo odias. MadWorld, el juego de Platinum Games, es uno de los más singulares proyectos de éxito de la actual generación de videoconsolas. Con ese aspecto en blanco y negro sin matices, protagonizado por un despiadado antihéroe llamado Jack, cuenta con un impresionante estilo aparentemente arrancado de un libro de historietas de culto y con cubos de sangre hasta arriba. Jack explora el áspero mundo lleno de matones de vestidos de cuero y proxenetas, y le da a su motosierra y partiendo a sus enemigos en rodajas a ritmo de hip-hop. Definitivamente no es el típico título de Wii. Los productores de este original proyecto nos cuentan el porqué de toda esta locura. > http://wii.ign.com/articles/953/953259p1.html



HOY EN IGN



Fable II

Fable II Knothole Island

Lionhead nos cuenta cómo ven ellos la expansión

Fable II recibió su primer pack de contenido descargable el 13 de enero, un conjunto de objetos y extras gratis para todo el mundo junto con una expansión. Este contenido extra lleva el nombre de Knothole Island y puede descargarse por 800 MP del bazar de Xbox Live. Microsoft y Lionhead no han contado demasiado sobre el contenido de esta expansión, pero nosotros, si quieres saber todo lo que contiene, hemos realizado una entrevista exclusiva a Jeremie Texier, productor de Fable, y Mark Llabres Hill, guionista del 'fabuloso' juego de rol. Ellos salieron de la 'clandestinidad' para responder a nuestras preguntas y contarnos por qué la expansión, qué futuro tendrá Fable y muchas cosas más.

> http://xboxlive.ign.com/articles/942/942820p1.html

LA BARONESA



Jessica Chobot
blogs.ign.com/Jess-IGN
'The Baronesse'
Posts:
462
Comentarios:
12,298
Blog creado:
Enero '06

> En la Comic Con de Nueva York

Sorprendentemente, otra exposición para empollones frikis que tiene éxito en medio de nuestra actual depresión económica. La Comic Con de Nueva York ha demostrado ser un poco decepcionante. Una vez más, como pasó en el pasado CES, las presentaciones se han reducido y los estudios se han borrado por completo. Al menos me puse una tiara de Wonder Woman, eso sí que mereció la pena.



> Leipzig nunca más, el final de una era

Es cierto que no nos ha pillado de sorpresa, ya habíamos oído rumores acerca de que la Game Convention podía abandonar Leipzig (el número de plazas hoteleras no es suficiente, el espacio, la mala conexión a Internet, las calles empedradas para romperte un tobillo, los edificios abandonados donde a una no se le permite entrar (pero que yo lo hice, y por la noche, ¡adoro las casas abandonadas!)... por eso la gente de IGN no ha sentido mucha lástima, pero yo sí. Echaré de menos el restaurante Auerbach Keller, aquel extraño bar techno-gótico, la heladería de helados raros, los conciertos improvisados en las calles...

WII

> Nuevo control: Mario Power Tennis

Nintendo está dispuesto a revender todos sus juegos de GameCube adaptados para Wii. El 'Nuevo control de Juego' de Mario Power Tennis es igual que el viejo...

> http://wii.ign.com/articles/953/953255p1.html

XBOX LIVE

> The Lost & Damned en profundidad

Analizamos en profundidad la expansión de GTA IV para Xbox 360. Paseamos por el Liberty City soñado de un motero...

> http://xboxlive.ign.com/articles/953/953328p1.html

COMIC



> El Jefe Maestro vuelve a Marvel

El editor jefe de Marvel, Joe Quesada, anunció en la Comic Con de Nueva York que publicarán dos nuevas miniseries basadas en los videojuegos de Halo.

> http://comics.ign.com/articles/952/952434p1.html

CINE

> Viernes 13, guía de supervivencia

¡Bienvenidos al Campamento del Lago Cristal! ¿No queréis morir descuartizados? Pues haced caso a este decálogo anti-Jason...

> http://comics.ign.com/articles/952/952434p1.html



AXN - INSERT COIN

Carlos González
Redactor de Insert Coin

Atrapados en el tiempo

CON LA CONSTANTE AMENAZA DE frío por parte de nuestros hechiceros modernos (los meteorólogos), casi parece más razonable encomendarse a la opinión del tiempo que tiene una marmota, como en la película 'Atrapado en el tiempo'. En ella, Bill Murray está condenado a repetir una y otra vez el mismo día de invierno, con las mismas anécdotas, desafíos y desilusiones. Tras cincuenta años (para los más optimistas) de historia de videojuegos, el argumento de la película de Ivan Reitman parece una metáfora perfecta sobre el momento actual que vive el sector.

¿No te sorprende, por ejemplo, ver juegos que repiten una y otra vez su fórmula para asegurarse cierta parcela de ventas para usuarios que están acostumbrados a comer siempre lo mismo? Y la auténtica cuestión: ¿es esta actitud de los desarrolladores realmente mala?

Es cierto que el público general puede acabar cansándose de ver, una y otra vez, títulos calcados a sus anteriores entregas o bien copias descaradas de otros juegos. Si viviste tu juventud entre recreativos ochenteros sabes perfectamente de qué estamos hablando. Pero también es cierto que la reiteración de ciertas ideas a veces acaba dando como resultado auténticas obras maestras. Es el caso de *Dead Space*, un shooter que a primera vista puede resultar tópico, pero que ha sabido unir lo mejor del género de disparos con grandísimas dosis de suspense, para crear lo que debería convertirse en un superventas. Y lo que parecía el paradigma de los 'estribillos' en videojuegos, *FIFA*, se ha graduado con sobresaliente en 2008 gracias a su cabezonería por superar a la competencia.

> "A veces, la reiteración de ideas acaba dando como resultado una obra de arte".

Y es que, hasta Bill Murray acabó cogiendo cariño a aquella marmota del tiempo, después de haber repetido hasta la saciedad cada mínimo detalle del mismo día. Todo hasta que supo que estaba haciendo bien su trabajo; entonces fue momento de pasar al día siguiente.



XBOX 360, PS3, WII Y DS

Los Mini Ninjas nos han conquistado

Echamos un vistazo al nuevo título desarrollado por Io Interactive, un juego de acción y plataformas protagonizado por simpáticos ninjas.

Hace unos días tuvimos la suerte de poder ver en movimiento *Mini Ninjas*, el último título de Io Interactive (los creadores de *Hitman* o *Kane & Lynch*). El juego, con un simpático diseño enfocado al público más infantil, nos permite vivir una apasionante aventura en la piel de tres pequeños ninjas. Hiro, Futo y Suzume son tres niños que tendrán que librar al mundo de una horrible amenaza. Lo mejor, es que en el juego no hay ningún tipo de muerte, cuando se derrota a los enemigos éstos vuelven a su estado original. En realidad son animales embrujados.

JUNTO AL FILM

Los G.I. Joe llegarán acompañados de un juego

La película *G.I. Joe: The Rise of Cobra* se estrenará en nuestro país el próximo 7 de agosto, estará dirigida por Stephen Sommers (La Momia), y protagonizada por Dennis Quaid y Sienna Miller entre otros.

A su llegada a las salas españolas le acompañará el lanzamiento de un videojuego llamado escuetamente *G.I. Joe* a cargo de Electronic Arts.

El juego coincidirá con la fecha de estreno y expandirá su propuesta jugable por Xbox 360, Playstation 3, Wii, PlayStation 2, PSP y Nintendo DS, bajo un formato de acción en tercera persona.

ALMA HA VUELTO PARA ATORMENTARTE

F.E.A.R. 2
PROJECT ORIGIN

18+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3



Games for Windows

XBOX 360 LIVE

MONOLITH

WWW.WHATISFEAR.COM

MUY BREVES

PC, PS3 Y XBOX 360

Actualización para *PES 2009*

A finales de este mismo mes vamos a tener la posibilidad de recibir una nueva actualización para PC, PS3 y Xbox 360, de *PES 2009*. La descarga actualizará las plantillas, llegando a un total de 200 incorporaciones nuevas, mejorando las estadísticas personales así como la alineación estándar de algunos equipos.



MULTI

El nuevo disco de Gun's Roses, en *Rock Band*

Como ya se anunciara en el pasado E3 *Rock Band* va a incluir el nuevo disco de Guns N'Roses, 'Chinese Democracy', la próxima primavera. Este disco es uno de los más esperados por todos los usuarios, sobre todo por el inesperado éxito del álbum. Sin duda, tocar con nuestros amigos el Rock Band ya es una experiencia formidable, pero para los amantes de la buena música, ¡qué más se puede pedir!

MULTI

Nueva entrega para los amantes de Lego

Después del evidente éxito de las entregas del año pasado de *Lego Indiana Jones* y *Lego Batman*, Warner Bros ha confirmado un nuevo título para Nintendo Ds que estará en nuestras tiendas este mismo verano.
Lego Battles, que así se ha sido llamado por Hellbent Games, la creadora del proyecto, nos dará la posibilidad de llevar sobre diversas épocas a nuestras entrañables figuritas LEGO. A lo largo de más de 70 niveles nos adentraremos en la época medieval, piratas e incluso viajaremos al espacio durante cientos de horas de juego. Todo muy enfocado a la estrategia.

PLAYSTATION 3

SOCOM Confrontation, a mediados de marzo

El juego estará disponible en las tiendas y en Playstation Network los próximos días 18 y 19 de marzo, respectivamente. Se acabó la espera para su legión de seguidores.

La tan esperada entrega de *SOCOM* para PlayStation 3 ya tiene fecha de lanzamiento para el 18 de marzo y en PlayStation Store justo un día después.

El juego más jugado en partidas multijugador de PlayStation 2 ahora mostrará un aspecto totalmente remodelado y ajustado a la nueva generación, asegurando unos combates bélicos frenéticos aprovechando el potencial de la nueva consola de Sony. El juego lleva ya algunos meses disponible en Estados Unidos y por fin concreta su fecha de lanzamiento en el viejo continente. Y es que los clanes de SOCOM lo están esperando ansiosamente.



NIVEL DE DETALLE EXTRAORDINARIO Solo hay que verlas por encima para darse cuenta del curro que les habrá costado.

GAME UP <> GAME OVER

Colin Ferris,/CAPCOM:

› *"Algunos se quejan de que la única razón por la que hemos portado Dead Rising a Wii es para hacer dinero... tienen razón, nos han pillado. Somos culpables de ser un negocio. De hecho, como jugador, deberías querer que una marca a la que amas tuviera éxito, ya que eso incrementa las posibilidad de hacer más juegos. El negocio de los videojuegos está lleno de juegos que la gente adora pero que, simplemente, no dan dinero: 'Viewtiful Joe', 'Okami'. 'Zack and Wiki'. Capcom, como compañía, ha decidido tomar un camino que lleve el entretenimiento al mayor número de personas posible. Por eso seguimos una estrategia multiplataforma".*

Kaz Hirai/SONY CE:

› *"Esto no está relacionado con los números, o con quién tiene la base de usuarios más grande, o quien está vendiendo más en una semana o mes en particular, a mi me gustaría pensar que continuamos siendo los líderes oficiales de la industria".*

› Punto y partido para Colin Ferris de Capcom. Señores: ¿quieren buenos juegos en sus potentes consolas? Pues dejen a las compañías hacer dinero que es lo que a final de cuentas les interesa. Y si quieren que la cosa cambie ¡compren los juegos que les gustan en lugar de bajárselos del internet! Y hablando de cambios, que alguien le explique por favor a Kaz Hirai lo que significa ser "los líderes de la industria", porque a mi me da que el pobre está un poquitito perdido.



USA vs.

Los mercados más importantes del mundo son el americano y el japonés. Y para que no os quedéis sin saber qué sucede en ellos hemos querido contactar con dos referencias en

Foto: GRPG

Scott Steinberg
Ciudad: Nueva York
Bio: Director de Digital Trends, escritor y articulista para Rolling Stone, New York Times...

Jugadores profesionales

AUNQUE PUEDA PARECER UNA AUTÉNTICA locura, existe gente que se gana la vida como jugador profesional. No es que tengan una vida de esas que puedes envidiar porque se pasan la vida de hotel en hotel, de avión en avión y, básicamente, conformándose con el servicio de habitaciones como su dieta básica. Van a los torneos, entrenan en el hotel, participan, cogen el cheque y se van a casa o al siguiente torneo.

Existen diversas formas de hacer dinero en los torneos: pertenecer a un equipo (un clan, una hermandad,...), contratar tus servicios como jugador y convertirte en hombre anuncio (patrocinios). Todo da dinero y en países como Corea del Sur ya se han llegado a cifras astronómicas que superan el millón de euros anual por patrocinios.

> En occidente, si existe un jugador profesional con nombre ese es Fatal1ty

En occidente, si existe un jugador profesional con nombre ese es Fatal1ty. Desde 1999 ofreció sus servicios y ganó campeonatos, pero decidió retirarse hace algunos años y ahora su nombre sirve como marca para su propia línea de hardware para jugadores.

Claro, te lo estás preguntando: ¿Así de fácil? No, el trabajo del jugador profesional (porque es un trabajo) tiene una buena serie de grandes exigencias y sacrificios. Desde olvidarte por unos años de tu familia, amigos y demás, como ocurre con muchos deportistas de élite; hasta tener que dedicar más horas de lo común a estar delante del ordenador o la consola. Se trata de ser el mejor y eso te obliga a entrenar muchas horas, dormir poco, aprender de los mejores y, por fin, ganar.

Aunque el jugador profesional ve una puerta abierta, más que nunca ahora gracias a los potentes servicios de conexión a Internet de ordenadores y consolas, para que se convierta en un negocio, en una forma de vida, la contra está en si está preparado el mundo para que una partida se convierta en un verdadero espectáculo que genere suficiente interés. Los profesionales opinan que los videojuegos no pueden atraer tanta atención como los deportes de masas en parte, como dice Mike Capps, presidente de Epic, 'porque lo divertido de los videojuegos es jugarlos'. Quizá deberíamos echar la vista atrás, cuando los grandes estadios de fútbol, baloncesto o béisbol tan sólo eran canchas sin asientos en el extrarradio de las ciudades... ¿a quién le interesaba el deporte entonces?

Japón



este segmento. Por un lado, Scott Steinberg, director de Digital Trends; y por otro, David Guaita, director del programa de TV Jugones, realizado desde Japón.

David Guaita
Ciudad: Tokyo
Bio: Es el director del programa especializado en videojuegos 'Jugones', que emite Plus.es y que se realiza desde Japón. Puedes visitar su página web en *www.plus.es/jugones*

A qué juegan los japos

AHORA QUE YA ESTÁN DISPONIBLES todos los datos, quiero dar un repaso a cuáles son los videojuegos que más han comprado los nipones durante el 2008. Las cifras aclaran mucho las cosas; puedes ser fan de una franquicia, o decir que una consola es mejor que la otra, o que este juego supera completamente a éste; pero en los números no cabe discusión.

Por supuesto, la popularidad en ventas no implica directamente calidad, pero sí determina los movimientos que tendrán que hacer las casas de videojuegos durantre el 2009. Así que veamos. En primera posición, con unas ventas de nada menos que 2.452.111 unidades, Monster Hunter Portable 2nd G, para Sony PSP. El juego de Capcom llegará a Europa en la primavera del 2009, con el nombre de Monster Hunter Freedom Unite, después de haber hecho aumentar un 60% el beneficio de CAPCOM. Siguiendo con las cifras, contará con 400 misiones, 2.000 armaduras y 1.500 armas. Tiene todos los ingredientes para arrasar también en España entre los sonyers.

> La campaña de Dissidia con las latas de poción extra es de quitarse el sombrero

En segunda posición, con 2.187.337 unidades vendidas, Pocket Monster Platinum. Pokemon es tal vez el mejor representante del media mix japonés. El media mix consiste en crear al mismo tiempo un juguete, su serie de animación, y el videojuego, por ejemplo. Pero Pokemon Inc, actualmente propiedad de Nintendo, se ha salido ya de la tabla. Es la franquicia de videojuegos que más dinero ha generado en la historia. Muchos jugones pasan de estos videojuegos porque les pilla fuera de la edad, pero como fenómeno es imposible obviarlo.

En el número 3, con 2.149.131 unidades, Wii Fit. Vaya exitazo de Nintendo, que cuando se encuentra inspirada es imbatible. ¿Tú también la tienes? ¿Ya estás en plena forma? A mí no me hace mucho efecto, voy a ver si sacándola de nuevo de la caja consigo mejores resultados. Por cierto, hay que pensar también que los dos videojuegos anteriores tienen un PVP de 4.800 yenes, frente a los 8.800 de la Wii Fit. Un día de estos habrá que comparar los precios de los videojuegos en Japón con los de España, pero eso da para toda una columna.

En la cuarta y en la quinta posición, dos juegos más de Nintendo, Mario Karts Wii, con 2.003.315 unidades, y Super Smash Bros. Brawl, con 1.1747.113. En fin, ¿qué se puede decir? Nintendo ciertamente en Japón ha arrasado en el 2008. De los cinco primeros juegos, cuatro corren sobre las consolas de Kyoto, y tres de ellos son propiedad de la propia Nintendo.

El primer juego que aparece de PS3, lo hace en la posición 11, con 686.254 muy honrosas unidades vendidas (nuestros respetos a Kojima). Hasta el puesto 31 de la lista no volvemos a encontrar otro juego de PS3: Devil May Cry 4. El hecho de que a pesar del esfuerzo económico y creativo de hacer estos pedazos de juegos, luego vendan la tercera o la cuarta parte que el Pokemon, te hace pensar en que a veces la vida no es justa. La PS3 será muy buena consola, pero en Capcom y en Konami deben de tener otra idea sobre el precio que debería tener para el público.

MERCHANDISING

Si eres fan de Space Invaders, haz hueco en casa

Los míticos marcianitos son un icono de la historia de los videojuegos y, por supuesto, cuentan a sus fans por millones. Aquí están los artículos que debes tener si los amas.

LOS 10 GADGETS FUNDAMENTALES

Por Paola Mejía

1	Neones	Alegrar tu escritorio con uno de estos bonitos neones de Space Invaders te costará tan solo 22 euros. Serás el más jugon de la oficina con uno de estos pequeñines conectado a tu PC mediante USB. http://www.chalfontgifts.co.uk/shop/gadgets-gizmos-1189/usb-gadgets-1283/usb-retro-neon-lights-alien-19023.html
2	Teclado	Una vez cubierto el problema de iluminación pasamos a las herramientas diarias de trabajo. Destaca de entre los demás luciendo este bonito y práctico teclado que seguro será la envidia de todo el que entre a tu espacio de trabajo. http://www.bb-shopping.com/products/Bendiboard-Retro.htm
3	Sudadera	Si la crisis no ha terminado con tus finanzas este año puede que no te importe gastar los 150 dólares que cuestan uno de estos cuatro modelos de sudaderas. Sinceramente es un precio desorbitado pero de vez en cuando hay que darse algún gustillo, ¿no? http://www.thecoolhunter.net/fashion/Space-Invader-Hoodies/
4	Llavero	Si por el contrario tus bolsillos están tan vacíos como los míos y prefieres algo más sencillito pero igual de divertido entonces te recomiendo estos graciosos llaveros que vienen en packs de tres por tan sólo **8 dólares**. http://www.ncsxshop.com/cgi-bin/shop/TTO-SIKC.html
5	Corbata	¿Tienes un evento formal este fin de semana? Pues no te cortes un pelo en aderezar tu traje con esta corbata de Space Invaders, que no todo es seriedad en esta vida. Eso si, prepárate para soltar los 35 dólares que cuesta. http://www.uncommongoods.com/item/item.jsp?source=family&itemId=16049
6	Pegatinas de pared	Si tienes una pared en casa que esté muy vacía, apúntate a rellenar espacios al estilo jugón con estas pegatinas de los marcianitos más divertidos de los ochenta. Lo mejor de todo es que si en un momento dado te molestan puedes quitarlos sin problema ninguno. http://www.vinilvinil.com
7	Bufanda	Ahora que ataca el frío más vale ir bien abrigados, y esta bufanda de Space Invaders te permitirá ir calentito y a la moda a la vez. Aparte destacarás de la multitud porque sólo hay 500 unidades así que no la verás mucho por ahí. Eso sí, el que quiere azul celeste que le cueste, y ésta no es la excepción (cuesta unos 32 euros). http://www.officelendorff.com/online_shop_kl01.html
8	Interloper From Beyond The Heavens	Desde el maravilloso mundo de las camisetas de Threadless les traigo este inspirado diseño basado en nuestros queridos marcianitos. Y lo mejor de todo es el precio, como estamos en rebajas, por tan sólo 9 euros puedes hacerte con esta camiseta en naranja o azul. http://www.threadless.com/product/1134/Interloper_From_Beyond_The_Heavens
9	Felpudo	Recibe a tus invitados a lo grande con este felpudo de Space Invaders que tiene sensor de movimiento. Cada vez que alguien se acerque a tu puerta el sensor se activará y los marcianitos brillaran en secuencia. http://www.ziclotec.com/shop/moreinfo-Product_ID-317-Category-55-Felpudo%20Space%20Invaders.htm
10	Almohada	¿Ya hasta sueñas con videojuegos? Pues no te resistas, más bien sigue la corriente y comprate esta almohada de Space Invaders para que te acompañe todas las noches. Cuestan 30 dólares pero brillan en la oscuridad así que los valen. http://www.ncsxshop.com/cgi-bin/shop/TTO-SIKC.html


Vive tu momento Xbox 360
desde 179,99€ P.V.P.R.
Conéctate a tu música, fotos y películas favoritas
Conéctate al mayor catálogo de juegos en HD
Conéctate a tus amigos a través de Xbox Live...
...¡Y a todo lo que más te gusta!
Jump in.
XBOX 360 LIVE

akihabarablues.com

el rincon de AKIHABARABLUES.COM



Super Nintendo, la profeta que echó a la NeoGeo de nuestros sueños

Año 1992 Las Coin-op son lo máximo en gráficos. Me paso media vida en los recreativos de mi barrio. Street Fighter 2 y Final Fight acaban, literalmente, con mi paga semanal. Tan sólo el ahorro compulsivo, la falta de más vicios que el memorizar compulsivamente todos los movimientos especiales - qué inocente era y cuántas neuronas tenía por entonces - me permitió el acabar viendo el final de mi personaje favorito, Ryu. Pero sólo alcancé tamaña gesta un par de veces, no os vayáis a pensar. Yo creo que mi nivel de juego iba mejorando con el tiempo, pero también que el dueño del garito iba tocando los ajustes de la recreativa y aumentando el nivel de dificultad. A mi ya no me salían las cuentas, no es que estuviera ahorrando para una hipoteca, pero un rápido cálculo mental me hacía ver que casi me saldría más barato hipotecarme para comprarme una más que elitista Neo-Geo, que aunque no corría ni con el Street Fighter ni con el Final Fight, era lo más cerca a jugar en una recreativa en casa.

Pero cuando llegó a Super Nintendo Street Fighter 2, algo pasó en mi cabeza. Fue como un "click", como si algo se activara en mi interior. Lo malo es que el capricho costaba 32.990 pesetas - con el imprescindible Mario World - y claro, para un tío al que las monedas de 25 y 100 le quemaban más en el bolsillo que a Flavio Briatore las conquistas, el siquiera soñar con ahorrar para comprarme el Cerebro de la Bestia era lo más parecido a tener mono de un piti y estar a 10 horas de bajarte de un avión que se encontrara a 10.000 metros de altura.

Múchos trabajillos después, respaldado por alguna propina por Reyes y algún cumpleaños, mi Super Nintendo con el super pack SMW y SF2 llegó a casa. Tengo un recuerdo borroso de las primeras noches que pasé a sus mandos jugando con mis hermanos. Sólo sé que apenas podía notar las más que evidentes diferencias entre la versión de recreativa y el port que Capcom se había sacado de la manga. Que aquello era pura magia jugable. Y que tardaría mucho en volver a sentir algo parecido.

No me equivoqué. Tuve que esperar hasta a PSX y su Ridge Racer para volver a sentir que alguien había vuelto a alterar el orden natural de las cosas, que un mindungui como yo estaba jugando a una recreativa en el salón de su casa. Con Street Fighter IV, aunque no he catado la coin-op, sé que voy a volver a sentir lo mismo. Y ya no me quedan uñas.



Hace unas semanas estuve con la gente de ***Marca Player*** buscando a los representantes españoles para los ***World Cyber Games***. Entre los miembros de la comunidad gamer que por allí estaban, tuve la oportunidad de conocer a un VIP de Microsoft. Ambos nos habíamos criado en barrios vecinos del sur de Madrid, y aunque pueda parecer azar, la verdad es que de esa cantera hemos salido muchos que escribimos sobre esto de los marcianitos. En parte es lógico. Los chavales de la zona nos educamos en los recreativos. Eran como la clase de recuperación a la que ibas tras la escuela. Más que un lugar en el que jugar a las recreativas eran un templo juvenil en el que rendíamos culto a esas obras que ahora nos venden online en bazares, canales y stores. Eran el Facebook del siglo XX.

Si hubiera que hacer un repaso a todas las recreativas que succionaron nuestras monedas de cinco duros necesitaría la revista entera. Pero hubo una que a todos se nos grabó en la retina: ***Street Fighter II***. Para jugar entrabas como si fueras al mercado, preguntando ¿quién da la vez? Así te hacías una idea estimada del tiempo de espera. Otra pregunta habitual es un clásico de las gasolineras: ¿cuánto vas a echar? Y por supuesto debías preguntar si iban a escoger a Guille, cuyo combo "patada voladora con medio arco en el aire" hacía que las partidas se eternizaran. Sólo había una circunstancia que impedía que esperaras pacientemente la vez; que antes de ti jugara el Cazti, de cuyas manos emanaba tal cantidad de sudor que a punto estuvo de electrocutarse cuando se compró el Amiga 500.

Sólo hubo un momento en que peligró el reinado de SFII. La aparición de ***Mortal Kombat***. Recuerdo que llegó un chaval y nos dijo, "en los recreativos que acaban de abrir hay una máquina en la que hay personas de verdad, no son muñecos, y cuando matas a uno le puedes arrancar la cabeza". ¡El futuro estaba en el barrio de al lado y nos lo estábamos perdiendo! Lamentablemente el rumor había circulado entre la muchachada de los barrios colindantes y no pudimos ni entrar a verlo. La frustración de no poder acceder al futuro digital, más la conocida enemistad entre barrios obligó a que los frustrados gamers emuláramos a Honda, Vega y compañía en un parque cercano... El sonido de los haddouken aún retumba en la cicatriz de mi barbilla...

Sí, amigos, fueron buenos tiempos. Principio de los 90. Aún vivía Kurt Cobain, no os digo más. Ahora, año 2009, jugaremos con los amigos de entonces a ***Street Fighter IV*** desde nuestros salones. Adiós al olor a Farias, los empujones, los tocamientos, el hurto del monedero materno y las manos que huelen a cobre... Sí, definitivamente los años 90 fueron la hostia.

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com

WII

"Wii Music no ha destapado su potencial"

Esto es lo que ha reconocido el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, que el videojuego de *Wii Music* no ha tenido la aceptación que pensaban, sobre todo en un primer momento, pero que a pesar de ello los jugadores están muy contentos con la jugabilidad. Si bien es cierto, hay que reconocer que aunque el videojuego es muy divertido, quizás no haya tenido el suficiente tirón que se esperaba, pero quizás *Wii Music* ha competido con otros videojuegos de música que le han quitado parte de la audiencia.



PS3, XBOX 360, PC

Ragalos exclusivos por las reservas de H.A.W.X.

Reserva tu juego y te llevarás un regalo exclusivo. El título de combate aéreo sale a la venta el próximo 5 de marzo.

Ubi Soft ha anunciado que habrá un regalo exclusivo para todos aquellos que reserven en nuestro país una copia del nuevo título *Tom Clancy's H.A.W.X.* Si reservas tu copia en las tiendas GAME te llevarás tres aviones exclusivos para desbloquear y un libro con tácticas de combate aéreo. Si reservas el juego en las tiendas Gamestop tendrás de regalo la camiseta exclusiva. Por último, en las tiendas Xtralife tendrás la oportunidad de conseguir el llavero exclusivo del videojuego. Ahora hay que decidir en qué tienda preferimos hacer la reserva.



PASA LA VIDA

Nacho Ortiz
Redactor Jefe de Meristation.com

¡Arriba los zombies!

SE HA HECHO DE ROGAR. Tres veces le negó su padre Keiji Inafune, una en mi propia cara cuando le entrevisté en San Francisco, pero ciertas cosas caen por su propio peso. Sí, uno de los tres títulos que más me han impresionado en lo que llevamos de generación, va a tener secuela. Nadie, sino la compañía que más ha hecho por reivindicar el colectivo zombie en la historia de los videojuegos, podía concebir tal homenaje.

Ese aroma a -George A.- Romero, ese planteamiento en el que casi todo es posible, esa conveniente dosis de caspa y humor macabro. Pocos juegos me han hecho disfrutar tanto pidiéndome tan poco a cambio. Exijo desde aquí la consideración de Obra Maestra para *Dead Rising*. Ahora mismo me voy a crear el grupo en el Facebook. Total, que ya era hora, que va a haber segunda parte. Dejamos el centro comercial de Willamette y nos vamos hasta Fortune City, versión Capcom de Las Vegas; luces de neón, tragaperras, hoteles, casinos, ruletas con las que machacar cabezas y putrefactas strippers esperan al nuevo protagonista. Y digo nuevo porque en las primeras pantallas que hemos podido ver no hay ni rastro de ese chulillo reportero gráfico que era Frank West. No se sabe si llegará este año o al que viene, pero a mí Capcom me ha hecho feliz. ¡Viva Las Vegas amigouuu!



VENTAS MUNDIALES

Pos	Nombre	Compañía	Semanas en lista	Semana	Total
1	**Wii Sports**	Nintendo	115	494,792	41,795,212
2	**Wii Fit**	Nintendo	62	425,702	15,394,185
3	**Tales of The World Radiant Mythology 2** *(PSP)*	Namco Bandai	1	209,698	209,698
4	**Mario Kart Wii**	Nintendo	43	191,792	14,329,117
5	**Wii Play**	Nintendo	114	190,325	21,531,302
6	**World Soccer Winning Eleven 2009** *(PSP)*	Konami	1	105,272	105,272
7	**Final Fantasy CC: Echoes of Time** *(DS)*	Square Enix	1	104,927	104,927
8	**World Soccer Winning Eleven 2009** *(PS2)*	Konami	1	104,599	104,599
9	**Call of Duty: World at War** *(X360)*	Activision	12	80,986	4,764,979
10	**Skate 2** *(X360)*	Electronic Arts	2	69,317	176,426
11	Brain Training DS	Nintendo	194	66,035	16,925,222
12	Mario Kart DS	Nintendo	168	65,482	14,053,969
13	Afro Samurai (Xbox 360)	Namco Bandai	1	59,879	59,879
14	New Super Mario Bros (DS)	Nintendo	142	59,451	17,821,001
15	Call of Duty: World at War (PS3)	Activision	12	57,601	2,823,689
16	Nintendogs	Nintendo	138	50,071	21,750,760
17	Professor Layton and the Mysterious Village (DS)	Level 5	103	49,917	2,036,211
18	Skate 2 (PS3)	Electronic Arts	2	48,156	112,606
19	More Brain Training	Nintendo	162	48,055	13,552,410
20	Gears Of War 2	Microsoft	13	47,114	4,553,629

DATOS DE LA SEMANA del 9 al 15 de febrero de 2009. Fuente: VGCHARTZ



Ponen anuncios...

Singstar ABBA (PS2 y PS3)

Interpreta el tema que mas rabia te dé. ¿Qué me dices de 'Dancing Queen' o 'Chiquitita'?

En la cola del cine...

Polarium (DS)

¿Recuerdas este adictivo juego? Intenta resolver todos los puzzles que puedas en el modo 'Rompecabezas' o inténtalo con el modo 'Desafío' aunque no conseguirás aguantar 10 minutos...

Tus amigos ven el fútbol...

Prince of Persia

Qué mejor que dejarte llevar por los fantásticos escenarios de este juego. Cárgate unos cuantos 'bichacus', sana un par de terrenos fértiles, charla con tu compañera Elika para conocer un poco más de la historia e intenta recoger todas las semillas de luz.



Gears of War 2

A partir de este mes os enseñaremos los dos perfiles que puede tener cada uno de los juegos que salen al mercado. ¿Casual?¿Hardcoregamer? Elige tu bando y descubre lo que se puede hacer con cada juego analizado.





> Salió cara

Por Reikax

www.yonosoyfreak.com

1. Elige Campaña individual, modo informal. Es lo mejor para empezar.
2. Entrena al novato "mocoso". El tutorial te servirá para hacerte con los controles.
3. Tómate con calma, no es recomendable ir a lo "kamikaze". El escuadrón Delta te apoya.
4. En cuanto tengas un poco de práctica prueba la campaña cooperativa. ¡Si es con un amigo que sepa, mucho mejor!
5. Has de probar el modo Horda, adrenalina y Locust por un tubo. Si te da miedo hacer el ridículo, juégalo en casa en tipo de partida local. Una "serrada" a tiempo ¡es lo mejor!

> Nota: Puede parecer un título complicado pero cuando domines los controles, en modo Informal no lo es, sobretodo si juegas en cooperativo. No te estreses, no es un juego para pasarse del tirón aunque el modo historia no es tan largo. Como va por capítulos puedes ir alternándolo con otros juegos.

> Salió cruz

Por Franky Durango

1. Coge una de las dos copias de edición especial que te has comprado y ábrela con sumo cuidado, ayudado de pinzas y otro material que no raye su valiosísima caja metálica.
2. Sácale el polvo al busto de Locust que tienes sobre la mesa mientras se descargan las actualizaciones del juego. Huele el manual si todavía no lo habías hecho.
3. Antes de empezar con la Historia baña en sangre tu Lancer de oro (special edition) pasándote una Horda sólo con la motosierra y en nivel difícil.
4. ¡Horror! Para jugar al modo Locura antes necesitas pasarte el modo campaña. Te lo petas en nivel difícil. Qué remedio... Mientras juegas, te partes de risa cada vez que sale Carmine.
5. Conéctate al online para probar todas las armas nuevas cuanto antes, en especial el mortero. Y luego bájate los nuevos mapas, aunque haya que pagar, pagan los papis.

> Nota: Jugar con una bandana puesta no da Logros. Tampoco escupir al suelo de la habitación mientras juegas.

> Reportajes

La madre del cordero, colega

RPG ONLINE



¡GRATIS!

Marcaplayer te regala este mes el DVD con el cliente de *Pristontale II,* uno de los juegos online masivos más esperados en Europa. Un nuevo mundo persistente que triunfa en Asia y que llega traducido complétamente al castellano.



Este mes, con tu revista Marca Player tienes un regalo impagable, un DVD con el cliente completo para jugar a ***Pristontale II: The 2nd Enigma***. Este juego de rol masivo online acaba de lanzarse en territorio europeo (el pasado 16 de febrero abrieron sus servidores), para regocijo de todos los amantes del género del viejo continente. El primer *Pristontale* pasó un poco desapercibido por estos lares, pero esta secuela promete pegar fuerte. Se trata de un completísimo MMORPG, que llega complétamente traducido al castellano y que es gratuíto (no requiere ni pagos, ni mensualidades de ningún tipo). Para los usuarios que se enamoren del juego y y quieran aumentar su experiencia de juego sí que habrá algunos ítems, misiones y extras que podrán adquirirse mediante pequeños pagos, pero esto es opcional. Instala el cliente con el DVD incluído en esta revista y comienza tu andadura en el mundo de ***Pristontale II***.

Un MMORPG enorme que no requiere pago de cuotas, se puede entrar en el mundo *Pristontale* complétamente gratis.



El juego tiene un nivel gráfico extraordinario (el motor Unreal Engine 2.5 se nota) con un diseño medieval al estilo oriental (manga) característico (el juego ha sido creado por el desarrollador coreano Yedang Online). Para ser un juego gratuíto (sin cuotas de suscripción) el diseño y el apartado técnico resultan sorprendentes.



Un MMORPG gratis, sin cuotas



Y ESTE ES ELDE pie de foto tal cual lo hemos ido contando pie de fot



EL MOTOR DE UNREAL consigue de *Pristontale II* tenga un aspecto genial.

Conseguir una buena armadura y un buen arsenal de armas es fundamental para ser un personaje competitivo en este juego. Esto requiere tiempo.

La historia de ***Pristontale II*** nos devuelve al continente Priston y nos da la opción de encarnar a un personaje proveniente de una de sus dos razas principales (los Tempskron y los Morion). También tendremos que elegir la clase de nuestro héroe: luchador y cazadora, en el caso de los Tempskron, o caballero, sacerdotisa o mago, para los Morion. Las dos razas, antes rivales, han firmado una especie de alianza para unir sus fuerzas contra las hordas demoníacas de Midranda, un dios oscuro que quiere tomar el control del continente y exclavizar a todos sus habitantes.

Una vez elegida nuestra raza y clase comenzaremos a vivir aventuras en los enormes mapas de Priston. Como es tradición en el género, comenzaremos nuestras andanzas en una zona de iniciación, donde hacernos con los controles del juego y comenzar a subir de nivel (el tope de nivel en Pristontale II es el nivel 80) pero enseguida iremos descubriendo nuevas zonas de este vasto continente, donde resolver ⊠

GUÍA DE INICIO

› Crea una cuenta: Lo primero que tienes que hacer es ir a la web de Key To Play (www.keytoplay.com) y crear tu cuenta de usuario.

› Instalación: Introduce el DVD de *Priston tale II* y ejecuta el archivo de instalación. Sigue las instrucciones en pantalla.

› Ejecuta el cliente: haz doble click sobre el acceso directo de Pristontale II (ejecuta como administrador en Windows Vista). Espera a que se descarguen las actualizaciones.

› Jugar: Haz click en el botón 'JUGAR'. Ahora introduce tu usuario y contraseña de tu cuenta de Key To Play. Crea tu personaje y comienza a jugar.

Pristontale II: The 2nd Enigma

Requisitos PC

Requisitos mínimos: Windows 2000 / XP, Pentium 4 1.8 Gb, 512 Mb de RAM, tarjeta gráfica GeForce FX 5700 o similar, DirectX 9.0c, 4 Gb de espacio en disco. Conexión a internet.

Requisitos recomendados: Windows XP / Vista, Pentium IV 2 Gb, 1 Gb de RAM, tarjeta gráfica Geforce 6600GT, DirectX 9.0c, 4 Gb de espacio en disco. Internet.



FORMA TU PROPIO CLAN o tu propio grupo de 6 jugadores para compartir misiones y resolverlas de forma más sencilla.

> **Crea la imagen de tu clan**
> Al crear tu clan en *Pristontale II*, puedes diseñar un logo y añadirlo. Todos los jugadores de ese clan tendrán ese logo junto a su nombre en el juego.

Puedes formar parte de un gremio para crear objetos, y mejorarlos mediante la especialización.

» todo tipo de misiones, sólo o acompañados de otros jugadores formando grupos (esto último es obligatorio en muchas misiones, dado el nivel de los enemigos y los jefes finales de las misiones). El control del juego es muy similar a otros títulos del género, con la típica barra donde colocar las habilidades (que pueden activarse con las teclas 'F'), pero, además, se inlcuyen una barra más, donde se colocan las acciones (atacar, saquear, comerciar...). En esta última barra también pueden colocarse las expresiones del personaje (reir, gritar, pedir ayuda...).

Combate y artesanía

Como no podía ser de otra manera, el combate es nuestra principal ocupación en el juego. Combinar nuestros ataques con nuestras habilidades (conseguiremos nuevas cada vez que subamos de nivel) nos harán más eficaces en el combate. también nuestra armadura y las armas que portemos tendrán mucho que decir aquí. En este aspecto, ***Pristontale II*** es bastante original. Todas las armas y todos los objetos, pueden mejorarse mediante la especialización, el curtido o los sellos y círculos. Las combinaciones de mejora y creación den uevos objetos es casi infinita.

El juego permite crear grupos, clanes y, por supuesto, montar batallas PvP (jugador contra jugador). Estas batallas se desarrollan en arenas especiales y puede entrarse a ellas de forma totalmente voluntaria. El juego cuenta con todo tipo de mapas, menús de ayuda, de inventario y un típico chat. Un MMORPG excepcional, profundo y ¡gratis!

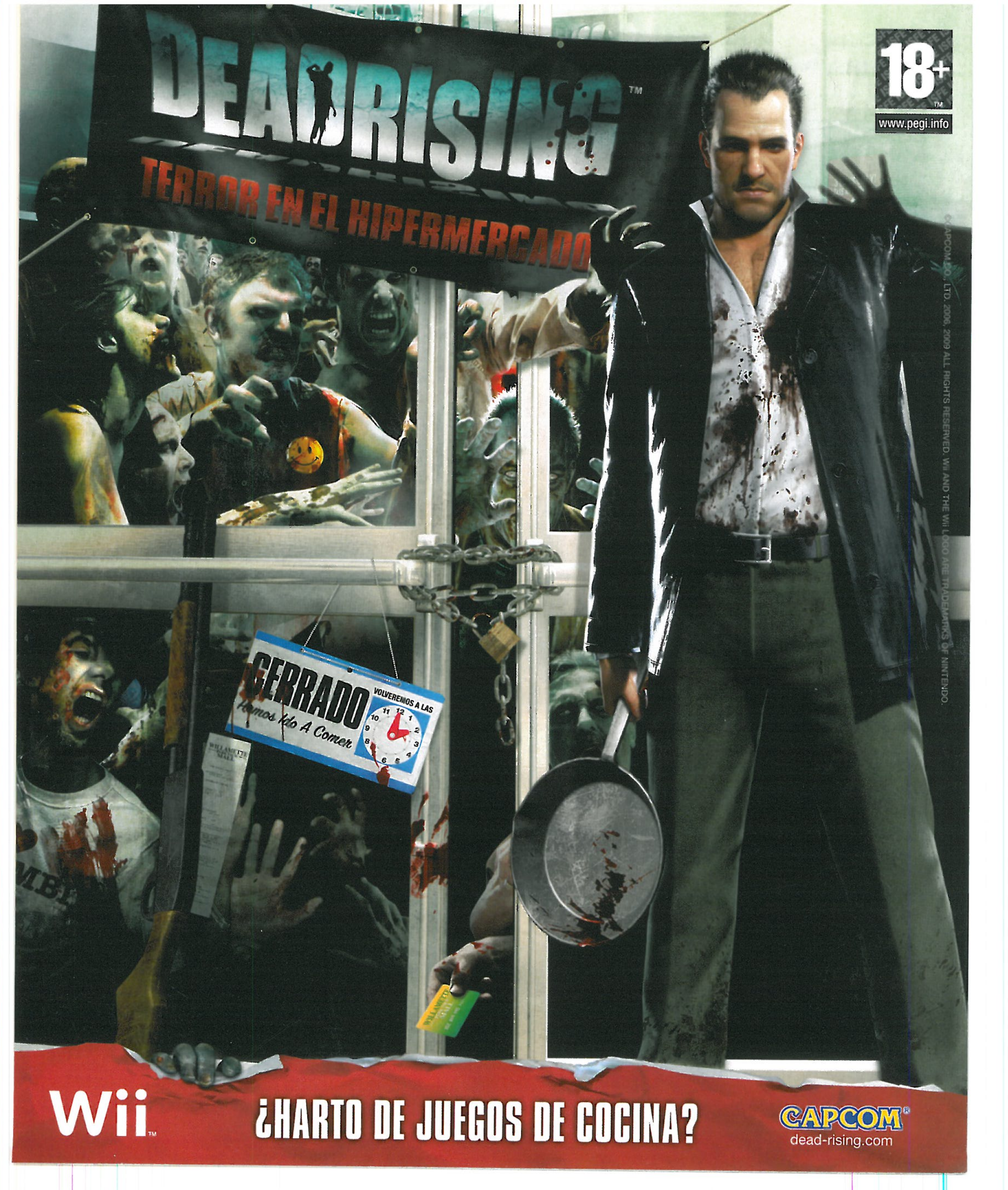
› *Por Gustavo Maeso*

Monturas

Viaja más rápido a través de Priston

En *Priostontale II* también están presentes las monturas, fundamentales para recorrer las grandes distancias del continente Priston. Las monturas se compran en las tiendas del juego por eons (el oro del juego) o por dinero real en la web de Pristontale II. Pero aquí las monturas son temporales (duran 15 o 30 días). Al pasar ese tiempo hay que comprar otra. Hay de todo tipo: jabalíes gigantes, caballos, unicornios...




DEADRISING™
TERROR EN EL HIPERMERCADO
18+
www.pegi.info
CERRADO
Hemos Ido A Comer
VOLVEREMOS A LAS
©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2009 ALL RIGHTS RESERVED. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
Wii
¿HARTO DE JUEGOS DE COCINA?
CAPCOM
dead-rising.com



...EN UN LUGAR DE

Llega el primer pack de contenido episódico descargable para GTA IV. Es exclusivo de Xbox 360 y pretende hacer historia. Aunque para historia la de esta ya mítica saga...

Han pasado mucho años ya desde que me mudé por primera vez a Liberty City. Un viandante anónimo que ha vivido toda su vida en lugares corruptos. Nací en Liberty City, después viví en San Andreas y, tras ella, en Vice City. Ahora después de mucho tiempo he regesado a mi ciudad, la urbe de los rascacielos con esa enorme estatua de bronce que da la bienvenida a todos aquellos que se acercan por mar. Poco importa mi nombre, sólo soy uno más de esa muchedumbre que puebla las calles en las postales más típicas de las grandes ciudades. Mi lacra es que vaya a donde vaya siempre he vivido rodeado por el crimen y el miedo provocado por unos pocos.

Por suerte acaba de terminar la peor época de delincuencia que haya asolado esta zona. El instigador, un inmigrante de Europa del Este llamado Niko Bellic. Al menos eso dicen, al menos yo me encontré con él en una ocasión y fue hasta cortés conmigo. ¡Vaya un personaje!

Pero parece que en esta ciudad nunca hay una tregua, y una nueva amenaza para la paz en las calles ha aparecido. Se

En Liberty City nunca hay una tregua. Después de que Nico Bellic dejase la ciudad patas arriba, aparecen la banda de Moteros The Lost, con Jhonny Klebitz de líder

Liberty City

trata de una banda de moteros:The Lost. Antes estaba liderada por un tal Jhonny Klebitz, pero pasó a la historia. Ójala este matón hubiera seguido siendo el cabecilla de la banda. Era peligroso, sí, se dice que ha compartido fechorías con Nico Bellic, pero no buscaba más que un territorio para su banda y algo de paz. Ahora el antiguo líder de esta pandilla ha salido de la trena y se prepara para armarla gorda. Creo que busca algo, que tiene un objetivo oscuro. Este hombre me da incluso más miedo que los peores capos mafiosos que reinasen en su día en los barrios de Liberty City. Por suerte, mi amigo Jimmy 'Orejotas' me comenta que van a centrar su actividad por zonas menos transitadas por los jugadores. ¿y quiénes son estos? ¿de qué demonios me habla? Yo por si acaso me mantendré en mi barrio y seguiré haciendo lo que los ciudadanos anónimos hacemos, una vida normal.

Seguro que esta pandilla de gente de dudosa reputación va a tener nuevas armas más grandes, motos nuevas y mucho más ruidosas y puede que incluso va- »

ADAPTACIONES A CONSOLAS PORTÁTILES en 1999 se lanzó el primer *GTA*, en 2000 su segunda parte, en 2004 *GTA Advance* y se prepara para salir este año *GTA Chinatown Wars*. Todas ellas paras las portátiles de Nintendo.

Grand Theft Auto

1997 • PSone, PC

Parecía imposible que un juego ultraviolento con unos gráficos simplemente correctos llegara a ser capaz de influir tanto en la evolución del videojuego. Pero así fue. La historia de brutalidad y delincuencia que se narraba en esta primera entrega sentó las bases de un género por la libertad que se otorgaba al jugador. Se podía elegir personaje, la manera de hacer las cosas, la ruta que tomar... Algo completamente nuevo que supuso una verdadera revolución en casi todo el mundo.

Esta primera entrega se dividía en seis fases, dos por cada una de las ciudades. Por un lado Liberty City, una copia de Nueva york. Por otro San Andreas, una interpretación de San Francisco. Finalmente estaba Vice City, su visión de Miami. Para pasar de una a otra había que ganar un millón de dólares.

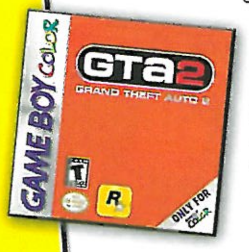
Curiosamente, a partir de *GTA III*, cada entrega se ha centrado en una única de esas ciudad. ¿Quiere esto decir que nos esperan nuevas entregas basadas en San Andreas y Vice City? Sólo los hermanos Houser lo saben.

Grand Theft Auto 2

1999 • PSone, PC, Dreamcast

Llegó con la intención de hacer todo mejor que su predecesor, pero no se dió cuenta de que la era de las 3D ya había empezado (Tomb Raider salió en 1997). Cumplió con lo de ser más grande, más bestia y mejor, pero decepcionó en cuanto a ventas por acabar siendo un poco más de lo mismo, en lugar de reinventarse a sí mismo.

Su gran novedad era un sistema de respeto con las siete bandas rivales, aunque no acabó de cuajar como se esperaba. Su protagonista respondía al nombre de Claude Speed y, como toda la segunda entrega, ya ha caído en el olvido.



GTA IV: THE LOST AND DAMNED



¿GTA LEGO City?

› No se trata de un nuevo juego (Dios no quiera que exista nunca), sino que se trata de una pardia hecha con los famosos muñequitos. Para verla, tan fácil como entrar a Youtube y buscar GTA Lego City.



Portada con clase

› La carátula del primer juego es una foto de la calle 56 con la quinta avenida de Nueva York, eso significa que el edificio que sale es la Torre de Donald Trump, uno de los más ricos del mundo.

» yan en pandilla, con sus 'burras' en formación. Nada que ver con los viejos matones, llaneros solitarios que cabalgaban por la ciudad sobre coches robados.

Echando la vista atrás

Todavía recuerdo cuando todo era tranquilo, sin peligro constante en cualquier calle. Sí, había ciertos barrios donde uno no tenía que atreverse a pisar, pero ¿qué ciudad no tiene una zona de mala muerte en la que no se debe andar sólo de noche?

Eso era antes del año 1997, puesto que en ese año aparecieron ocho matones casi anónimos que empezaron a liarla parda aquí y allá. Su afán era conseguir un millón de dólares a base de provocar disturbios, asesinar gente y realizar tareas para la mafia. Esta es la época en la que me llegué a mudar dos veces en el mismo año, pero el crimen parecía seguirme. Todo era distinto, mucho más simple que hoy en día. La gente era más 'plana' y no había que preocuparse tanto por la policía. Es más, había momentos en que lo más molesto eran los Hare Khrisna cantando por las calles.

Tal fue mi obsesión en aquellos tiempos con aquello de la violencia, que me pareció vivir un sueño de delincuencia en un futuro cercano. Aparecían siete bandas y un muchacho llamado Claude Speed tratando de lidiar con ellas como buenamente podía. Fue un sueño de lo más peculiar, pero cada vez que lo trato

El primer capítulo descargable *The Lost And Damned* costará 1.200 MS points en Xbox Live

Grand Theft Auto.
London 1969 y London 1961

1999 • PSone, PC



El primer pack de expansión jamás lanzado en la primera Playstation y el primero también para esta saga. Se limitaba a presentar una ciudad real (la única vez que esto se ha visto en la saga): el Londres de 1969, con la misma jugabilidad y gráficos que el juego original. A pesar de esto fue un gran éxito, sobre todo lejos de nuestras fronteras. *London 1961* es una expansión gratuita de 7 megas disponible únicamente para los poseedores de la versión PC de *GTA London 1969*. Añadía un nuevo mapa y un nuevo escenario para el modo multijugador. Se trata del primer juego de la saga cronológicamente hablando.

JOHNNY KLEBITZ Y COMPAÑÍA preparan el desembarco en Xbox Live Arcade el 17 de febrero sólo en Xbox Live. Una historia completamente nueva y nuevos modos multijugador.





Ni idea de que hacían

› Los hermanos Dan y Sam Houser, creadores de la saga y fundadores de Rockstar Games han llegado a confesar que al crear *GTA* "no teníamos claro como iba a ser el juego final. Fuimos improvisando."



GTA 2: La película

› Para promocionar el lanzamiento de la segunda parte de esta saga DMA y Rockstar crearon una película de 8 minutos, descargable : www.youtube.com/watch?v=g5IKEGYAmME

de recordar, resuenan en mi cabeza las siglas '*GTA 2*'. ¿Grandes Toros Amodorrados dos? Ni idea de lo que significaban esas letras, oigan.

El año 2001. Fue entonces cuando empezaron los malos tiempos de verdad, donde cada una de las tres ciudades tenía su particular historia de crimen y corrupción. Donde todo cobraba una nueva dimensión y todos esos aprendices de villano que van a leer estas líneas empezaron a subirse a los trenes directos a cada una de las ciudades. Primero vino la historia de Claude, un tipo callado que se dedicaba a armarla por Liberty City... La vieja Liberty City, mucho más simple que la que tenemos hoy en día, pero tan endiabladamente divertida que quien visitaba la ciudad por aquellos tiempos, decidía volver sí o sí a cada oportunidad que aparecía.

Mi trabajo (soy sexador de pollos) me hizó mudarme poco después a Vice City.

Grand Theft Auto 3

2001 • PS2, PC, Xbox



Hubo un antes y un después en el mundo del videojuego gracias a esta tercera entrega de la saga. El salto a las tres dimensiones de una ciudad completa, con sus peatones, coches, policías y negocios fue la piedra de toque para demostrar que los jueguecitos esos de la pantalla podían dar mucho de sí. Realmente no evolucionaba demasiado la jugabilidad de la saga, pero todo tenía un aspecto tan revolucionario... Supuso un verdadero boom y fue el punto en el que de verdad empezó el reinado de Playstation 2.

The Lost & Damned consigue enganchar desde el principio, una maravilla co clase que te llevará al límite de tu locura

Una ciudad mucho más luminosa y colorida. Casi parecía que hubieramos retrocedido a los años 80, cuando en realidad estábamos en el año 2003. Por aquel entonces quien partía el bacalao era un tal Tommy Vercetti. El tipo más hortera vistiendo con el que jamás me he cruzado en la vida. Aún con esas, todo siguió más o menos las mismas directrices: calles en las que en cualquier momento te robaban el coche, inseguridad ciudadana, policía por todas partes y muchos tratos sucios aquí y allá. Al final acabé un tanto harto de tanto lío y tan- »

TÉCNICAMENTE NO MEJORA DEMASIADO, pero sí que muestra cierta evolución y usa filtros para la imagen que le dan un tono completamente distinto al de *GTA IV*.



GTA IV: THE LOST AND DAMNED



GTA 1 y 2 gratis

› En la web de Rockstar se pueden descargar gratis las dos primeras entregas. Ningún ordenador hoy en día tendrá problemas para hacerlos funcionar: www.rockstargames.com/classics/gta.html



Pies de cemento

› Se creía que en Vice City había escondido un hombre con los pies en cemento, bajo el agua. Justo la manera de matar de la mafia. Realmente está en el juego. Un puntazo.

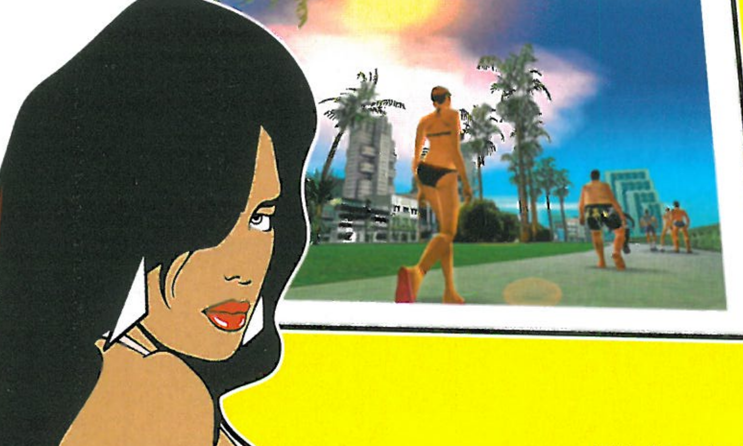
Grand Theft Auto: Vice City

2002 • PS2, PC, XBOX

La mayor novedad que trajo el segundo *GTA* en tres dimensiones fue la ambientación, cambiando los entornos grises de Liberty City por los coloridos años 80 de Vice City, la versión Rockstar de Miami. Se introdujo por primera vez la posibilidad de controlar motos, comprar propiedades e incluso hacer dinero con ellas. El prota es Tommy Vercetti un mafioso con una flori da camisa hawaiana. Entre los peatones de la ciudad están los mismísimos Michael Jackson y David Hasselhoff.





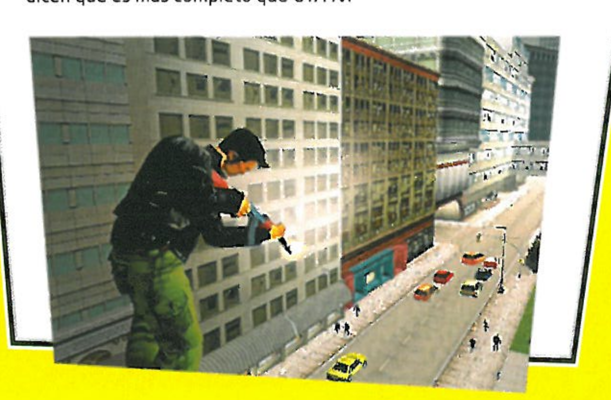


Grand Theft Auto: San Andreas

2004 • PS2, PC, XBOX

Ha sido el más grande en muchos aspectos. Aumento el tamaño de un juego de la saga de una ciudad a un estado completo, introduciendo el campo abierto. También mejoró todo lo mejorable de anteriores entregas, empezando por el sistema de apuntado, e incluso permitía que los jugadores personalizaran su personaje como en la vida real. Es decir, nada de puntos de experiencia. Aquí si comías te ponías g ponías gordo, si hacías pesas te ponías cachas... También incluía tunning e incluso se podía conducir una bicicleta. Algunos dicen que es más completo que *GTA IV.*

PlayStation 2
grand theft auto San Andreas



ta fiesta junto a la playa y probé suerte con una mudanza a San Andreas. También es cierto que iba detrás de una churri que finalmente me dió calabazas, pero eso no lo contéis por ahí.

Llegué a esta ciudad a la vez que un personajillo de color llamado CJ salía de la trena. Por lo visto, este hombre volvió a armar una buena con su banda por toda la ciudad. A decir verdad, casi ni me enteré. Estaba entretenido con 'cafés calientes' y algunas drogas alucinógenas. Era mi peor época. Se puede decir que desde 2004 hasta 2008 casi ni me enteré de la fiesta. Por eso decidí volver a mi tierra natal, Liberty City. Retomar mi antigua vida como panadero en el barrio chino y esperar acontecimientos. Fue ahí donde conocí a Niko, oí hablar de Jhonny Klebitz y ahora resuena el nombre de un oriental, Huang Lee, que anda por el barrio buscando una especie de espada sagrada... Cosas de chinos. No me voy a meter en sus asuntos, ya he tenido suficientes problemas en los últimos años como para tener que preocuparme por quién me espera en cada esquina.

Vamos, que a día de hoy se puede decir que no me he aburrido. He vivido cosas increíbles y he viajado a casi todos los países del globo. En algunos me han prohibido el paso, como por ejemplo Australia. En otros no dejan que los menores se acerquen a mí (Japón). Tampoco huelo tan mal y hay algunos que hasta me han acusado de provocar asesinatos y violencia. Insensatos...

Ha sido prohibido en Australia y Tailandia y no se permite que los menores lo jueguen en el país del sol naciente



No se llamaba GTA

› La idea inicial era llamar a la saga *Race'n Chase*, que viene a significar 'carreras y persecuciones'. Por suerte Matchbox ya tenía la licencia de ese nombre y tuvieron que buscar otro.



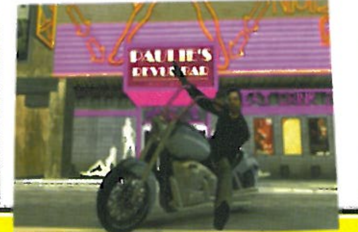
Con ironía

› Uno de los clubes de *San Andreas* se llamaba avispa, en inglés WASP. Estos son las siglas de Anglosajón blanco y protestante. Justo la gente que siempre estaba en ese club nocturno.

Grand Theft Auto. Liberty City Stories

2005 • PSP, PS2

Al ser anunciado creo un revuelvo impresionante. Se trataba del primer port de un juego de PS2 para la portatil de Sony. Desafortunadamente simplificaba las cosas un tanto, por lo que muchos seguidores lo calificaron de pack de misiones para *GTA III*. Pero lo cierto es que demostró que la ciudad de *GTA* podía dar mucho de sí con sólo cambiar los puntos de inicio de cada misión. Además aportó ciertas mejoras técnicas y jugables como el sistema de cámaras o de apuntado.



Grand Theft Auto. Vice City Stories

2006 • PSP, PS2

Más historias, personajes y aventuras en una ciudad conocida. Rockstar Leeds se sabía el cuento y se concentró además en mejorar la tasa de imágenes, el número de personajes en pantalla y hasta el mar parecía más real. Incluía misiones de varias partes en las que había que conducir todo de ingenios mecánicos. Toda una novedad en la saga.
De todas maneras no era perfecto, pues heredaba algunos fallos de *GTA San Andreas*.



Grand Theft Auto. Chinatown Wars

2009 • DS

La próxima entrega de un juego completo de la saga no va a ir a las plataformas de sobremesa, sino a la consola portátil de Nintendo.
Se trata de la décima entrega de *GTA* y la cuarta en plataformas de Nintendo. Usa un motor gráfico nuevo y un argumento original que nos pone en la piel de Huang Lee en su búsqueda de una espada ceremonial robada a su familia. Gráficos 'cel shading' y mucha acción para el próximo 20 de marzo.



Hasta la llegada de la tercera entrega, *Grand Theft Auto* no fue apreciado por la crítica de nuestro país

Y en España, ¿que?

La primera vez que pisé España no fui recibido precisamente con los brazos abiertos. La experiencia que viví allá por 1997 no fue del completo agrado de la gente con hobbies, ni siquiera cuando viajé en el tiempo para visitar Londres en la loca década de los 60. Por supuesto tampoco tuve suerte con el segundo intento de conquistar la ciudad un par de años después. Hubo que esperar hasta que en 2001 las formas bidimensionales tomaran una nueva dimensión. Sí, básicamente era lo mismo que antes, pero por lo visto era lo único que necesitaban los habitantes de la península ibérica para poder deleitarse con las posibilidades infinitas que albergaba mi casa, *Grand Theft Auto*.

Desde entonces todo ha sido un camino de rosas. Da igual la década, el barrio y la ciudad de la que hablemos. Desde entonces todo ha sido coser y cantar.

Han pasado ya diez años desde que esta locura empezó, y después de haber viajado por tres ciudades, conocido a tantos y tantos personajes y personajillos y haber asesinado a sangre fría a tantas personas, sólo puedo decir que ha merecido la pena mudarme a esta ciudad. Algunos la llaman *Grand Theft Auto*, otros no hacen más que quejarse, incómodos ante la libertad que este lugar representa. En cambio yo lo llamo y lo llamaré hogar. Porque además aún le queda mucho que contar. Pronto lo veréis.

› Por Juan "Xcast" García

Grand Theft Auto 4

2008 • 360, PS3, PC



Probablemente el mejor juego del año pasado y uno de los reyes indiscutibles en cuanto a ventas. El primer *Grand Theft Auto* de nueva generación rompió moldes en cuanto a posibilidades de juego y virtuosismo gráfico a la vez que nos sumergía en una de las historias más ricas y profundas vistas en un videojuego, la de Nico Bellic.
Este inmigrante de Europa del este en busca del sueño americano ha conseguido marcar su nombre a fuego en la historia del videojuego por varias razones, la principal, el record de 3.6 millones de unidades vendidas en su primer día a la venta, hasta alcanzar más de doce millones de unidades y subiendo.
También tiene el honor de ser el desarrollo más caro de la historia del videojuego, con un coste aproximado de 100 millones de dólares, lo que es más de lo que cuestan muchas películas de Hollywood.



CENA CON MICHELLE ...A LO GTA

Burger Shot®

Nico no sabe dónde se mete al invitar a cenar a Michelle y menos aún cuando el menú es una ensalada, una hamburguesa y un batido. Todo menos romántico, pero es lo que él me ha pedido. Haré lo posible para que ese pardillo deslumbre a la chica, pero debería haber optado por ostras y algo de champagne. De todas formas, intentaré introducir algo de la herencia de nuestra madre patria en la receta con queso de cabra, alcaparrones, pimienta negra y frutos del bosque. Sé que soy su única esperanza para que la tal Michelle se encariñe de este desgraciado. Su única esperanza de empezar su sueño americano en Liberty City.

>Por Iñaki Antón & Chema Antón



Para dos personas deberíamos contar con una de esas bolsas de mezcla de diferentes lechugas..., seis tomates cherry, media pechuga de pollo, media manzana, ocho picatostes de pan, una rodaja de queso de cabra de rulo, una loncha de bacon en tiras, 20 gramos de parmesano para hacer lascas y un poco de pimienta para moler. Si te atreves con la salsa 'roman' (otros la llaman 'caesar'), necesitas media taza de aceite, una cucharada de limón, dos cucharadas de vinagre, un diente de ajo picado, una anchoa, un chorrito de salsa Worchestershire, un poquito de pimienta molida y un huevo.

Lo complicado aquí es hacer la salsa y consiste en mezclar todos los ingredientes en un recipiente y batirlos hasta que el huevo emulsione con el resto de la mezcla, es decir, empiece a espesarse como si fuese mayonesa. La conservamos a temperatura ambiente.

Se coloca en un buen plato las hojas de lechuga haciendo un montoncito, colocamos los picatostes entre las hojas de la ensalada y aliñamos con la salsa reservada. Cortamos la manzana en finísimas rodajas que ponemos a la plancha junto con la media pechuga de pollo y las finas tiras de bacon. Retiramos la manzana y la colocamos al pie del montoncito de lechuga. Cuando la pechuga esté bien hecha la retiramos, la cortamos en tacos pequeños y colocamos 10 de ellos entre las hojas de ensalada. Retiramos el bacon crujiente y lo colocamos igualmente en la ensalada. Cortamos los seis tomates cherry con un corte en cruz sobre su base y los colocamos alrededor de la ensalada. Cogemos la rodaja de queso de cabra y la colocamos a un lado. Poniendo un poco de la salsa reservada sobre ésta y sobre los tomates. Hacemos unas lascas (virutas) de parmesano y las esparcimos. Le damos unas vueltas de molinillo de pimienta negra.

Burger Shot

Burger Shot

hamburguesa BELLIC

de 6oz (170 gramos) con patatas paja y chips

Para dos personas harán falta 200 gramos de carne de ternera picada, 100 gramos de carne de cerdo picada, 25 gramos de panceta ibérica muy picadita, 4 alcaparrones picados, dos patatas grandes, una loncha fina de queso Emmental suizo, una loncha de bacon, un bote de cebolla caramelizada, dos bollos de pan de hamburguesa y salsa de tomate ketchup.

Mezclaremos los diferentes tipos de carnes picadas con los alcaparrones picados y lo salpimentamos (le echamos sal y pimienta al gusto) para dejarlo macerar durante una hora.

Pelamos las patatas. Una de ellas la cortamos en rodajas de medio centímetro de grosor y luego en tiras de medio centímetro, serán patatas paja. Las metemos en agua helada para reservarlas y que no se pongan feas. La otra patata la cortamos en rodajas muy finas, casi transparentes y las metemos al recipiente con agua helada, estás serán las patatas chips. Con aceite muy caliente y abundante vamos echando las patatas chips en poca cantidad para que no se peguen. Luego repetiremos la acción con las patatas paja. Es laborioso, pero merece la pena. Según las vayamos sacando las escurrimos, primero con un colador y luego con un papel absorbente en un recipiente.

Volvemos a la carne. Ponemos una plancha a calentar con una cucharada de aceite. Hacemos una bola de carne picada del tamaño de una pelota de tenis (es una hamburguesa de 170 gramos) y la aplastamos sobre la tabla de cortar. Si tenemos una herramienta de corte circular, perfecto, si no, la hacemos lo más redonda posible. Con la plancha caliente, ponemos la hamburguesa encima y el bacon a un lado. Dejamos que se haga al gusto. Cuando quede un minuto, ponemos la loncha de queso encima de la hamburguesa para que se funda sobre la carne.

Tostamos ligeramente el bollo abierto de pan de hamburguesa. Colocamos en un plato grande la base del bollo y a continuación la carne hecha con el queso fundido y el bacon encima. Lo cubrimos con cebolla caramelizada y tapamos con el otro pan. A un lado ponemos buen montón de patatas paja y patatas chips y un pequeño montoncito de hojas de lechuga con un par de tomates cherry abiertos a la mitad. Añadimos el ketchup a nuestro gusto.

Burger Shot

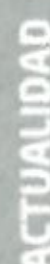
batido



de fresa con frambuesas

Para un par de vasos de batido necesitamos medio litro de helado de fresa, un vaso grande de leche entera (330 mililitros), nata montada, sirope de fresa, frambuesas, palitos de mikado y algún topping (nosotros optamos por M&M's).

Es tan sencillo como poner todo el helado y la leche en un recipiente y batirlo lentamente hasta que quede suave y líquido, sin grumos. Cogemos un vaso, lo decoramos con sirope de fresa, añadimos el batido, la nata montada, el topping escogido, los palitos de mikado y un par de pajitas.



Reyes del rol portátil

La Nintendo DS se enfrenta a una avalancha de juegos de rol clásicos y queremos que eches un vistazo a qué carta juega cada uno.

Si eres de los que se pierden por un dado de 20 caras vas a tener que estudiar con detenimiento el listado de lanzamientos de juegos de rol en los próximos meses porque lo mejor de Square Enix, Konami o Artoon está a punto de llegar a las tiendas. Vas a ser el tío más feliz del mundo.



FFCC: Echoes of Time

Final Fantasy en DS y Wii

La ceremonia de un héroe por llegar a los 16 años se ve interrumpida por la infección de una chica de la aldea por la misteriosa enfermedad relacionada con los 'cristales'. El juego cuenta con la posibilidad de jugar hasta 4 a la vez ya sea con 4 Nintendo DS o con una Wii y 3 DS. **Lanzamiento:** En primavera

4/4



Disgaea DS

Para estrategas

Utiliza la estrategia en el combate y sobre el terreno a través de elementos mágicos y reencarnaciones que te permiten crear personajes más poderosos desde nivel cero y personalizar las reglas del juego.
Lanzamiento: Principio de 2009

4/4



Blue Dragon Plus

2

Dragones y 'mechas'

Ponerse en la piel de Shu te permitirá controlar hasta 16 humanos con poderes de invocación y robots 'mechas'. Más de 30 horas en una campaña para acabar con la nueva ola de devastación, así como un modo Legión vs Legión en el multijugador.

Lanzamiento: 27 de marzo

4/4



Chrono Trigger

2

Amos del tiempo

Chrono Trigger vio la luz en SNES en 1995. La edición de DS se convierte en la primera oportunidad para que España disfrute de esta obra de arte en la que colaboran Toriyama (personajes) y Mitsuda (música). Una aventura en la que controlar el tiempo lo es todo.

Lanzamiento: 6 de febrero

4/4



Suikoden Tierkreis

2

Con 108 personajes

Una historia genial con cientos de líneas de diálogo -inglés con textos en castellano- y 108 personajes que podremos usar en nuestro equipo de 4 miembros. Aviso: uno de los mejores juegos de rol para DS y mucho más allá.

Lanzamiento: 13 de marzo

4/4



Dragon Quest V: LPC

2

20 años no es nada

Tres generaciones de guerreros y una historia que recorre 20 años en un título con muchas horas de viajes, combates, magia y monstruos clásicos en la saga. Con Exotica Net puedes intercambiar objetos.

Lanzamiento: Finales de febrero

4/4

EL EQUIPO PRO MARCA PLAYER

¡Todos a Cinegames!



Por fin sucedió. Un montón de amigos y amigas se acercaron a vernos en Islazul y, además de muchos regalos, pudieron jugar a sus juegos favoritos.

No defraudó. La primera cita de los campeonatos patrocinados por Burger King, Konami, CineGames y Marca Player fue un rotundo éxito. Y es que cientos de amigos y amigas de la revista se acercaron a jugar al Pro Evolution Soccer 2009 y a Guitar Hero III. Títulos ambos de los que contamos con competiciones oficiales. Ahora llega, en breve, una nueva oportunidad de vivir una experiencia puntera a nivel mundial, en cuanto a entretenimiento se refiere. A la pantalla gigante se le unen efectos especiales de luz y sonido, niebla... y muy pronto hasta olores. Respirar el humo de los casquillos vacíos mientras juegas a tu shooter favorito, oler la goma quemada mientras derrapas con nuevo coche tuneado, o sentir las explosiones gracias al force feedback de los asientos, hará seguro que experimentes los videojuegos como nunca la habías hecho en tu vida entera, ya se la virtual o la real Desde **Marca Player** queremos que podáis disfrutar de los videojuegos de esta forma tan especial. Así que prepárate porque el día *26 de febrero, a las 17:00 de la tarde*, regresa esta aventura. En el Centro Comercial Isla Azul de Madrid podréis optar a una de las plazas mensuales para la final de la PES Liga que estarán en liza, por cortesía de Konami. Asimismo, Marca Player quiere poner en funcionamiento su equipo Pro, por lo que también puedes competir en el Campeonato Guitar Hero III. Estate atento a los próximos números de la revista porque te informaremos de cómo participar en uno de los 12 eventos (1 cada mes de este nuevo año), que realizaremos en colaboración con CineGames. Podrás competir con tus amigos y con jugadores de toda España a las últimas novedades y juegos más punteros... ¡en una pantalla de cine y con los efectos más increíbles!

> Podrás competir por una plaza para acudir a próximas ediciones de competiciónes internacionales

¿DÓNDE ES?

En Isla Azul, Madrid, de 17:00 a 22:00

C/ Calderilla, 1. 28054 Madrid
Teléfono: 91 511 46 80
e-Mail: *info@islazul.com*

¿DÓNDE ES?

Cada mes, un sinfín de premios

Y premiados. Y si no, ¡mirad!

COPA BURGER KING - PES09
CAMPEÓN:
Adrián Viana
SUBCAMPEÓN:
Miguel Leyva
3er CLASIFICADO:
Eduardo Redondo

EQUIPO OFICIAL BURGER KING - MARCA PLAYER
GUITAR HERO 3 – EQUIPO
Jorge Guillermo García Gómez

TORNEO GUITAR HERO 3
CAMPEÓN:
Licinio (Lito) Antonio
SUBCAMPEÓN:
Jose Antonio Pino
3er CLASIFICADO:
Jorge Guillermo García Gómez



*Recuerda que sólo podrás participar si tienes más de 10 años. Y hasta los 12 años deberás ir acompañado por un adulto

PATRCINADORES









TODOS LOS AMIGOS QUE se acercaron a jugar lo pasaron en grande. PES 2009, Guitar Hero, regalos de Burger King, Konami, Activision... ¡No os perdáis la siguiente cita!

JUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS

EL DETALLE

Los mejores juegos

La competición se basará en los mejores juegos para jugar en red. El objetivo es saber quién es el mejor o la mejor jugadora del país y hacer que nos represente.



Doble ración de nata y chocolate

Tanto si eres goloso como si no lo eres, *Cookie Shop* tiene algo que ofrecerte: un título para gestionar entornos, memorizar elementos y simular situaciones, con un toque totalmente edulcorado... y además no engorda.

Perros y chocolate. Las dos cosas preferidas de los niños japoneses fueron la idea desde la que partió *Cookie Shop* para convertirse en la historia de una perrita que quería llegar a ser la mejor pastelera de su pueblo. Con 200 recetas por delante y un montón de libros de cocina que consultar, el juego de DS plantea dos cosas: habilidad en los minijuegos y coleccionismo. Tendrás que estar continuamente visitando las tiendas de tus compañeros del centro comercial para ver si han traído los ingredientes que te piden las recetas, buscnado nuevos libros para ampliar tu biblioteca de recetas o gastando tu dinero en muebles para la tienda y ropita para ir guapa a trabajar. Eso sin descuidar las labores de cuidado de la pastelería que serán las que hagan que puedas avanzar en el juego, sólo si ganas suficiente dinero.

Carrera de pastelera

Aunque la perrita, los pasteles de fresa, las continuas visitas al armario y la música del juego puedan ser aparentemente ñoños, el juego cuenta con elementos que te introducen en la gestión de recursos al más puro estilo de estrategia en tiempo real -con reloj incluido- aunque aquí se hacen rosquillas en lugar de unidades para el combate. Tendrás que tener siempre un ojo puesto en el dinero que consigues con el menú de dulces que ofreces, las provisiones de ingredientes (recursos), el tiempo que se tarda en hacer cada receta y, por supuesto, los fantásticos minijuegos que lápiz en mano te permiten darle un toque dulce a la consola.

>*Por Chema Antón*



Gestiona una pastelería como en un juego de estrategia

LAS MEJORES PASTELERÍAS DE ESPAÑA

Sevilla
La Campana. C/ Sierpes,1 Especialidad:Torrijas
wwwconfiterialacampana.com

Barcelona
Sacha. C/Vallmajor, 31. Especialidad: Croissants. www.pasteleriasacha.com

Bilbao
Arrese. C/ Gran Vía, 24. Especialidad: Trufas. www.arrese.biz

Madrid
Embassy. P.º de la Castellana, 12 Especialidad: Lenguas de gato. www.embassy.es

Valencia
Pastelería Francesa Lambert. C/Pintor Bendito, 5, Especialidad: Pasteles

EL JUEGO MÁS TERRORÍFICO DE LA DÉCADA

¡Acción arcade!
USA TU MANDO COMO UNA PISTOLA RECREATIVA

UN POLI CON ESTILO PROPIO
UN AGENTE MISTERIOSO
UNA ESTRIPPER CON DOS BUENAS ARMAS

HAN VENIDO A POR CEREBROS... ¡TÚ LES DARÁS BALAS!



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL™



Starring Special Agent G and Detective Washington



Wii

Resérvalo YA y consigue la Edición Coleccionista





www.sega.es

ÉRASE UNA VEZ... EN AMÉRICA

Recorremos la geografía norteamericana con el FBI buscando a sospechosos de participar en juegos de gánsters. Chicago, New York, San Francisco. cada ciudad cuenta una historia.

Hay multitud de formas de hacer que el "sueño americano" se cumpla. En una de ellas siempre está presente la violencia, el abuso, la extorsión, la familia, la mafia, las bandas, el tráfico de drogas... Aunque es una actividad presente en todo el mundo, decenas de películas, series de televisión, cómics y libros han reflejado ese peligroso camino hacia el éxito en suelo americano. Con los juegos ocurre igual: América es el territorio preferido para cometer fechorías de todo tipo. Novedades como *El Padrino 2*, *GTA: Chinatown Wars* o *Mafia II* se unen a clásicos recientes. Parece que por un tiempo, va a seguir siendo el escenario elegido.

› *Por M. Fernández y Chema Antón*

FBI Archive

San Francisco, CA

SUBJECT:

Vito Scaletta

Nos persigue: Otras familias de la Cosa Nostra

Acusados de: Robar coches y disparar desde ellos, poner palabras frikis en la matrícula, ir al gimnasio para convertirse en un macarra, usar armas automáticas.

portrait



MAFIA 2

Plataforma: PS3, Xbox 360, PC

Ciudad: Empire City (basada en San Francisco y Nueva York)

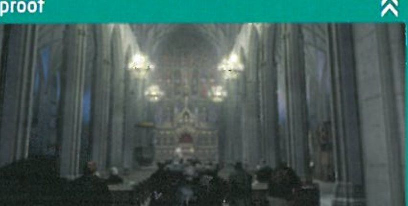
Época: Finales de los 40 y principios de los 50

www.pegi.info





proof



FBI Archive

Stilwater, CA

SUBJECT:

John Doe

Nos persigue: Nuestro pasado, otras bandas y la policía.

Acusados de: Robar coches, matar, hacer grafitis, cortes de manga, escapar de la cárcel, robar cajas registradoras...

SAINT'S ROW 2

Plataforma: PS3, Xbox 360

Ciudad: Stilwater (basada en Detroit y Chicago)

Época: Ahora

www.pegi.info



proof



FBI Archive

Concurso Scarface + Saint's Row 2

Scarface: 3 réplicas del Cadillac

Saint's Row 2: 10 camisetas, 10 pistolas-petaca*, 5 juegos para PS3 y 5 para Xbox360!

Envía un mail con tu nombre y fecha de nacimiento a **concursos@marcaplayer.es** con el tema CONCURSO MAFIA

*Premio sólo válido para mayores de 18 años





FBI Archive

Liberty City, NY

SUBJECT:

Niko Belic

Nos persigue: La poli y mafias de todo tipo.

Acusados de: Robar coches, asesinar, conducir borrachos, irse de Streap-clubs.

portrait

GTA IV

Plataforma: PS3, Xbox 360, PC

Ciudad: Empire City (basada en San Francisco y Nueva York)

Época: Finales de los 40 y principios de los 50

proof

www.pegi.info

18+ PEGI ONLINE @*!

FBI Archive

NY, FL, CIA

SUBJECT:

Dominic

Nos persigue: Otras familias y la polocía.

portrait

EL PADRINO 2

Plataforma: PS3, Xbox 360, PC

Ciudad: Nueva York, Miami y La Habana

Época: Los años 50 aprox.

proof

www.pegi.info

18+ @*!

FBI Archive

Liberty City, NY

SUBJECT:

Huang Lee

Nos persigue: La poli, muchos chinos, los jamaicanos y los coreanos.

Acusados de: Robar coches, asesinar, lanzar cócteles Molotov, comerciar con drogas y pedir armamento por Internet. Las clásicas gamberradas made in Rockstar.

portrait

GTA CHINATOWN WARS

Plataforma: Nintendo DS

Ciudad: Liberty City (basada en New York)

Época: Ahora

proof

www.pegi.info

18+ @*!

FBI Archive

Miami, FL

SUBJECT:

Tony Montana

Nos persigue: Sosa, sus secuaces y la policía.

Acusados de: Trapichear con drogas, controlar partes de la ciudad, apalear a los enemigos, contratar matones...

portrait

proof

SCARFACE

Plataforma: PS2, Wii

Ciudad: Miami

Año: Los locos 80

www.pegi.info

18+ @*!

¿QUIÉN ES QUIÉN?

Tu cara me suena

Está al alcance de cualquiera tener el rostro, la cara, la jeta, la faz o el semblante de tus famosos favoritos. Métete el editor de Miis, de Avatares o de perfiles Home y a crear.

Ponerse los labios de Angelina Jolie o la nariz de Kate Moss es toda una inversión en cirugía y un arriesgado paso por el quirófano. Las consolas de la última generación te permiten personalizar tus cuentas de usuario hasta el punto de crear personajes que las representen. Decide si quieres tu cara de siempre... o la de un famoso.

>Por Chema Antón y Lázaro Fernández

¿? ¿? ¿? ¿? ¿?

De arriba a abajo y de izquierda a derecha: Zapatero, Jiménez Losantos, Messi, el Gran Wyoming, Almodóvar, Penélope Cruz, T[illegible]s di Fellatio, Nuria Bermúdez, Pamela Anderson, Miguel Ángel Silvestre 'el Duque', Dani de 'El Canto del Loco', Fernando Torres, Dexter, House, Melendi, Sarah Jessica Parker, Ben Linus, John Locke, Hurley, Jack, Kate, Sawyer y Sayid.

Wii

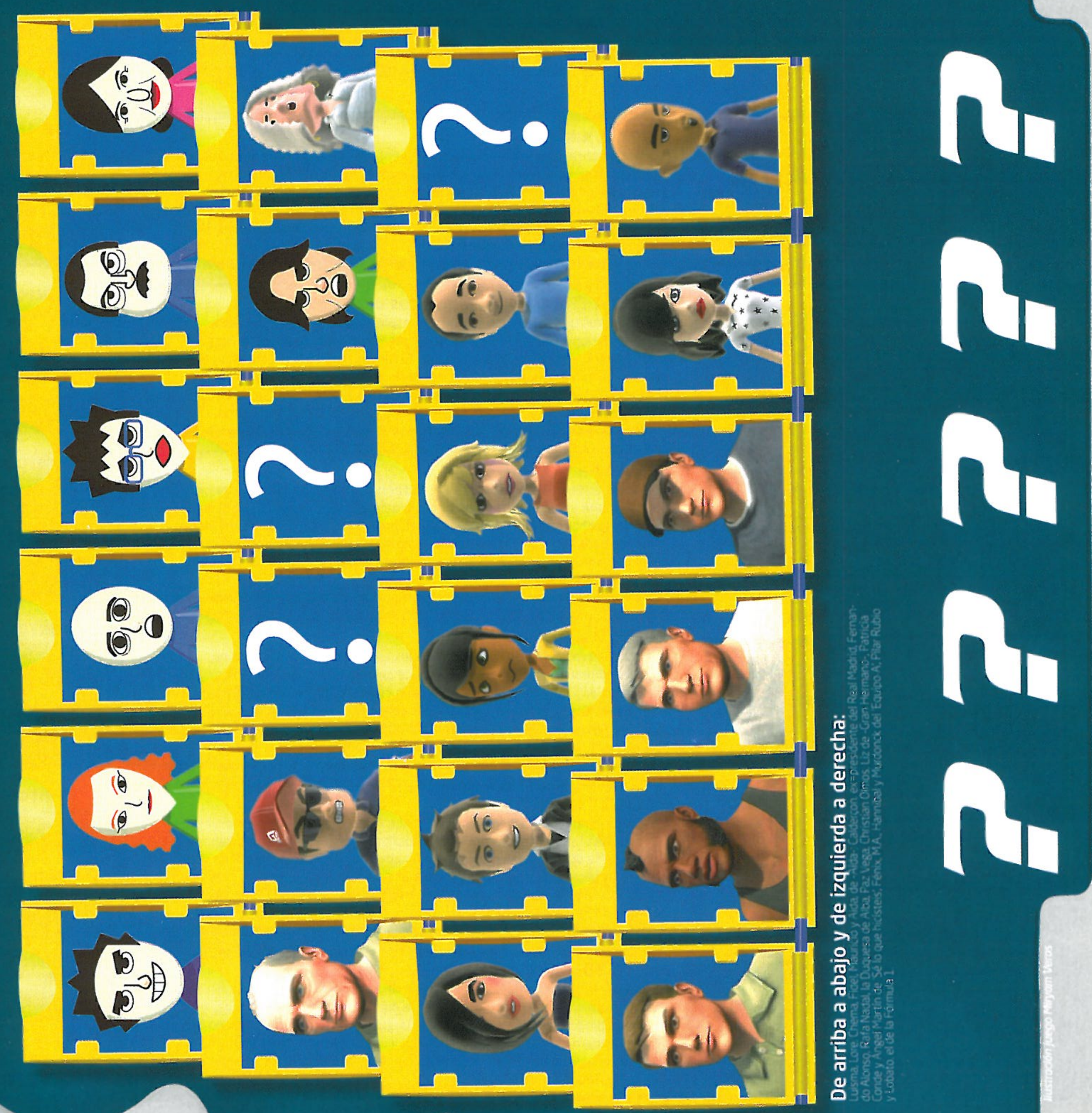
Los personajes a crear se denominan Mii y utilizan rasgos muy básicos, así como superficies y colores planos. Le falta un fondo de armario más amplio.

PS3

Es el sistema de perfiles de la Home el que propone unos personajes más realistas, sin embargo es el más difícil de personalizar. Te cobran por cada detalle.

Xbox 360

Los Avatares creados por la gente de Rare son los más simpáticos de los tres sistemas de perfiles y encima están en 3D. Cada poco salen novedades en el Bazar para bajarse.



De arriba a abajo y de izquierda a derecha: Luisma, Lore, Chema, Fidel, Mauricio y Aida, de -Aida-. Calderçon, ex=presidente del Real Madrid, Fernando Alonso, Rafa Nadal, la Duquesa de Alba, Paz Vega, Christian Olmos, Liz de -Gran Hermano-, Patricia Conde y Ángel Martín de 'Sé lo que hicisteis', Fénix, M.A., Hannibal y Murdonck del 'Equipo A', Pilar Rubio y Lobato, el de la Fórmula 1

Ilustración juego Miryam Veros



INFLA DE PUNTOS TU GAMERTAG

10.000 PTOS. EN

Un día, una consola, un mando (a veces dos...). El objetivo: aumentar tu reputación exponencialmente en la red de redes y demostrar que eres un jugón de pro. El secreto yace en las próximas líneas.

El prestigio es un ingrediente importante al hacer cualquier deporte en público. De esta manera, el hecho de que Xbox Live sea público permite a jugadores de todo el mundo ver la habilidad de nosotros españolitos de a pie con sólo mirar a una cifra, la puntuación obtenida por cualquier jugador.

Esta se consigue jugando a los juegos y se desbloquea mediante logros por un valor total de 1.000 puntos para el caso de los juegos completos y de tan sólo 200





HORA 0, minuto 0-5

› Jamás existirá un juego en el que conseguir todos los puntos de logro sea tan fácil. Es tan simple como colocarse en la parte izquierda del mismo tutorial y ponernos a pulsar el botón B como condenados. Los puntos irán sumándose con rapidez al marcador, dejando una estúpida sonrisa de satisfacción en nuestras caras de jugones desaforados. ¿Que más da la historia los personajes o si la abuela fuma en pipa? Fácil y sencillo.





SUMA PARCIAL







TODAVÍA EN LA HORA 0, minutos de 5 a 35

› Cinco logros diferentes que se pueden resolver en uno o dos partidos de frenético baloncesto universitario. No requieren un nivel de dificultad dado, ni siquiera estar jugando contra la consola. El camino más fácil es conectar un segundo mando y jugar sólo para hacer los logros. Los que se llevan la palma son los de 40 puntos con un jugador (250 puntos), mejor si se marca a base de triples, en cuyo caso desbloquearemos otro logro de 250 puntos (15 triples)

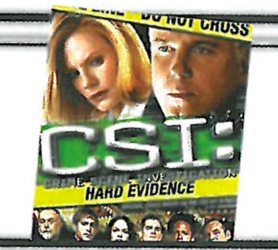












HORAS 1 a 6

› El amigo Grissom llega dispuesto a resolver los cinco casos que se le van a poner delante en una noche como otra cualquiera en Las Vegas. Se trata de una aventura gráfica un tanto simple, en la que no hay que exprimirse demasiado los sesos para saber qué hacer. Cortito y sin nada que descubrir después de pasar aproximadamente una hora con cada caso. Por lo menos el doblaje es el mismo de la serie de televisión.





SUMA PARCIAL







HORAS 7 a 10

› Sólo tres horas para desbloquear todos los secretos de este party game. Aunque a diferencia de los anteriores, tiene un pequeño truco, puesto que para los últimos 325 puntos vamos a necesitar la colaboración de un amigo a través de Internet. Mucho colorín y algunas risas con amigos son la recompensa (Además de esos suculentos 14 logros y 1.000 puntazos para tu carnet de jugón profesional.)

PUNTOS



SUMA PARCIAL







HASTA LA HORA 13

› Pasando el punto intermedio volvemos a un título deportivo de casi los inicios de Xbox 360. De una época donde no se explotaba el potencial de los logros. 8 logros que se desbloquean jugando con un poco de cuidado, sin perder de vista que peleas hay que aceptar y reiniciando las peleas con el método más antiguo de reseteo en caso de estar a punto de perder. Es decir, apagar la consola antes de que el daño sea irreparable.

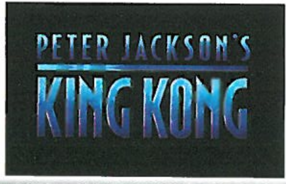
PUNTOS



SUMA PARCIAL







HORAS 13 a 17

› El juego de la primera película post-Señor de los Anillos de Peter Jackson tuvo una adaptación al videojuego simplemente digna, en la que sólo con jugar a través del juego (que no es precisamente largo) se conseguían la totalidad de puntos de logros. Cuatro horas si eres hábil y unas cinco si no eres un hacha con el mando en las manos. Si quieres conseguir el objetivo de 10.000 en 24 horas date prisa y no te entretengas.

PUNTOS



SUMA PARCIAL





para los descargables a través de Xbox Live Arcade.. Si te sientes avergonzado por tener una cifra baja, baja al videoclub y alquila todo lo que te vamos a indicar para pasar un fin de semana de vicio completo tras el que conseguirás aumentar tu autoestima, amén de labrarte un nombre en Xbox Live por el aumento de puntos que acompaña a tu gamertag.

Nuestro consejo es que hagas acopio de víveres, colócate cerca delservicio y prepárate para una jornada ininterrumpida de juerga y desenfrendo.

› *Por "Xcast" y www.logros360.com*

Haz acopio de víveres y prepárate para un día completo de juego ininterrumpido. No se admiten sofocos ni lipotimias.







HORAS 17 a 21

› Los fans de Perdidos tenían una razón para alquilar este juego que presentaba a un nuevo personaje dando tumbos por las dos primeras temporadas de la isla. No es difícil desbloquear gran cantidad de puntos con este juego, que es muy corto. Aunque os recomendamos que juguéis con una guía de logros delante, por ejemplo en www.logros360.com, para facilitar la tarea. Los últimos 200 puntos de este juego llevan demasiado tiempo para entrar en el plazo.

PUNTOS





SUMA PARCIAL







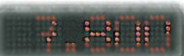
HORA 21

› El primer juego de baloncesto profesional hecho para nuestra consola está también realizado por los chicos de 2K Games y sí, es tan fácil sacar los logros en el como en su 'hermano' College Hoops 2K6. Pon un segundo mando y deleita a tu público mientras cumples las tareas que te piden hacer en la lista de logros. Sin mucho más misterio. SI quieres puedes probar también en esta hora NHL 2K6, que también se tarda alrededor de media hora en desbloquear los 1.000.

PUNTOS



SUMA PARCIAL





HASTA LA HORA 23

› Los cuatro mutantes más famosos también tuvieron un videojuego para Xbox 360, basado en la última película que llegó a los cines.

PUNTOS



SUMA PARCIAL





15 MINUTOS Y LISTO

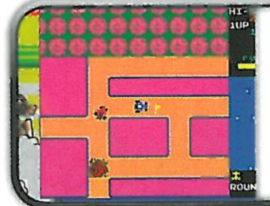
› Un juego gratuito, rápido e indoloro. Cinco fases muy cortas de cada lado, y un logro que necesita de segundo mando para su desbloqueo.

PUNTOS



SUMA PARCIAL

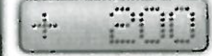




Como el Comecocos pero con coches

› New Rally X es un juego insulso, pero perfecto para cazadores de logros. Echa un vistazo a la lista antes de empezar.

PUNTOS



SUMA PARCIAL





Un matamarcianos clásico

› 10 minutos es todo lo que necesitas para acabar con todos los logros de este clásico de los años 80. Se acabó el tiempo.

PUNTOS



SUMA PARCIAL

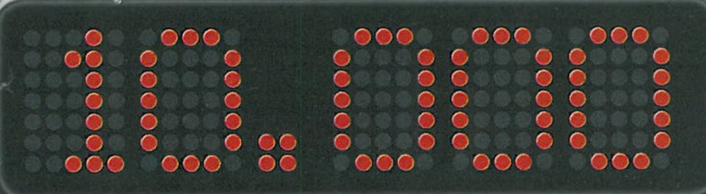


PARA REDONDEAR

› Quedan pocos puntos para conseguir la cifra deseada. Tienes dos opciones para conseguirlos. Una es poner NHL 2K6 y la otra es probar los siguientes juegos para conseguir la cifra deseada: Sega Superstar Tennis (200), Project Gotham Racing 4 (220) y Viva Piñata Party Animals. Con eso tendrás tus 10.000 ansiados puntos (puede que incluso un poquito más).

PUNTOS







El juego sin mando

Era lo siguiente, pero sólo las mentes clarividentes como la de Yuji Naka podían verlo: jugar sin tocar el mando. Cuenta que la idea surgió accidentalmente mientras programaban un juego de acción. Lo han inventado: el juego sin mando.

Un juego que pueden jugar hasta los pingüinos'. Estas son las palabras con las que Yuji Naka definió Let's Tap antes de que saliese a la luz. Y así es, pero ¿por qué? Básicamente porque no hacen falta dedos para apretar ningún botón.

Si *Let's Tap* es original es porque no necesitas tocar el mando en ningún momento a partir del comienzo. Funciona así: coges el mando, lo volteas, lo pones sobre una superficie que vibre (una caja) y empiezas a aporrear la caja con la mano derecha o izquierda dependiendo si quieres ir hacia un lado o el otro, arriba o abajo, adelante o atrás. Tan simple y tan divertido a la vez.

Un concepto así, sólo propio de mentes privilegiadas como la del señor Naka, cuenta, además, con un diseño psicodélico genial y una producción musical excelente que te hacen viajar a mundos futuristas. Es precisamente así, como creadores de entretenimiento futurista, tal y como se define Prope, la empresa de Naka. Una pega: todavía tendremos que esperar hasta el verano para verlo en las tiendas españolas.

› *Por Chema Antón*

> Un diseño psicodélico genial y una producción musical excelente que te hacen viajar a mundos futuristas



NO TOCAR

EL MANDO DE WII ES TAN SENSIBLE QUE NO NECESITARÁS TOCARLO PARA MANEJAR EL JUEGO



FAQ

¿Qué?

› *Let's Tap* es un juego que basa toda su originalidad en que el jugador no tiene que tocar el mando para controlar sus movimientos en pantalla.

› El juego de Sega vendrá empaquetado en una caja de cartón un poco más grande de lo habitual que servirá de soporte para el mando colocado con la cara superior boca abajo.

¿Cómo?

› El contacto de los botones con la caja hará que la propia vibración se transmita como una orden de movimiento sobre la pantalla.

› Una vez colocado el mando boca abajo, utiliza los dedos -incluso las manos al completo- para golpear sobre la caja y hacer que el juego se mueva. Siempre vas a necesitar una base que vibre.

Se parece a...

› En un principio no se te viene nada a la mente que explote de una forma tan original el mando de la Wii, ¡no lo toques!

› Una vez ves los diferentes modos de juego te vienen a la mente títulos como *Beat-Mania*, *Dancing Stage*, *Jenga*, *Geometry Wars* y multitud de juegos de scroll horizontal (movimiento de la pantalla) de siempre.





MODOS DE JUEGO

Tap Runner

› Cada uno de los golpecitos que des sobre la caja se convierte en un paso de tu corredor. Lo pueden jugar hasta 4 jugadores.

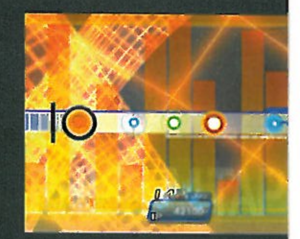
› Si necesitas saltar, golpea con las dos manos al mismo tiempo. Hay 20 pistas iniciales.



Silent Blocks

› Si sabes en qué consiste Jenga, es el mismo concepto. Una torre de 'baldosas' entre las que eliges una y la dirección en la que sacarla.

› Cada golpe que das es un tirón y debes controlar no tirar toda la columna. Varios modos.



Entrevista Yuji Naka

"El juego nació de forma accidental"

NOS ENTREVISTAMOS EN LONDRES CON EL CREADOR DE *LET'S TAP* Y NOS DESCUBRE QUE LA CLAVE DEL ÉXITO ESTÁ EN SU NACIMIENTO TOTALMENTE ACCIDENTAL.

› ¿Cuál es la idea original que inspira este juego? ¿Cree que hay algún otro juego en la calle que se le parezca?

› Pues la idea original que inspiró y motivó el desarrollo del juego fue, nada menos que un hecho accidental ocurrido mientras desarrollábamos un juego de acción que nunca salió al mercado. El mando estaba sobre la mesa y una vibración lo movió y eso ocasionó una reacción sobre lo que se veía en pantalla con lo que nos percatamos de la extrema sensibilidad del wiimote. Creo que con ***Let's Tap*** estamos ante un juego único de la forma en que se presenta, aunque también es cierto que existen algunos juegos en el mercado que pueden parecerse en el concepto.

› ¿Existe alguna idea de desarrollos futuros? ¿Quizá un juego de DS en el que no se toque la pantalla y sólo se use el micrófono?

› Siempre estamos pensando en nuevas maneras de sacar partido a los juegos y a las consolas. Estamos haciendo tests constantemente y muy diversas áreas. Nada en concreto, ni con una idea concreta, pero existen muchas posibilidades para desarrollar juegos futuros en la línea de ***Let's Tap*** y del concepto de juego casual. El motivo fundamental por el que fundamos Prope fue precisamente para tratar de llevar a cabo nuevas formas de entretenimiento futuristas y ***Let's Tap*** ha sido una de ellas.

› El juego parece escaso en modos, ¿por qué no salió para Wiiware?

› Es cierto que la estructura de los modos de juego puede evocar a juegos de Wiiware, pero el volumen de contenido musical del juego es demasiado como para venderlo por descarga. Sin embargo, ya tenemos anunciado y en el mercado *Let's Catch*, un juego de béisbol para Wiiware.

> Fundamos Prope precisamente para tratar de llevar a cabo nuevas formas de entretenimiento futuristas



YUJI NAKA
es el creador de Sonic y productor de Nights y Phantasy Star Online

CONTROL INNOVADOR
Lo mejor de todo es que funciona. Nuestra primera sorpresa fue descubrir que los propios menús del juego se pueden manejar con simples golpes de dedo.



Rythm Tap
› Es un juego de ritmo clásico basado en colores dependiendo de si usas una mano u la otra para la nota.

› Cuenta con 20 canciones originales de inicio de las que marcarán una época. El juego merece la pena sólo por ellas.



Bubble Voyager
› Si lo juegas tú solo es un plataformas de movimiento horizontal con multitud de obstáculos.

› En el modo para hasta 4 jugadores es un combate al más puro estilo *Geometry Wars* con un toque de *Tragabolas*.



Visualizer
› Una opción para tener la consola en una pantalla como elemento decorativo utilizando los golpecitos en la caja para generar variaciones en la 'visualización'-

› Además de un acuario, habrá un lienzo o fuegos artificiales.



REPORTAJE

Exprésate on-line

Todos sabemos lo molesto que es responder a un mensaje on-line o preguntarle algo a un compañero en la red mientras estamos siendo atacados. Sony nos hace la vida más fácil con el nuevo teclado bluetooth para PlayStation 3.

Modificador azul

› Deja pulsado este botón y pulsa una de las teclas para realizar la función que está impresa en color azul.

Modificador rojo

› Deja pulsado este botón y pulsa una de las teclas para realizar la función que está impresa en rojo.

Desplázate

› Las dos flechas a ambos lados de la barra espaciadora permitirán moverte por el texto.

Mensajes

› Al pulsar este botón irás directamente a tus mensajes.

Trackpad

› Pulsa este botón y la totalidad del teclado se convertirá en un trackpad.

Amigos

› Al pulsar este botón se mostrará inmediatamente la lista de amigos.



Puntero

› Al pulsar el botón de trackpad, podremos deslizar el dedo sobre las teclas, rozándolas, para mover el puntero (o los iconos del XMB) como si lo hiciéramos con un ordenador portátil. Resulta especialmente útil para navegar por la web.



El pionero

› El teclado inalámbrico de Sony ha aportado alguna que otra novedad, pero no es el primero; ese honor lo tiene el Teclado Messenger para Xbox 360, que se conecta debajo del mando, en lugar de encima.

Elige tu propia aventura

Ya pudiste crear tu engendro con *Spore*, ahora podrás diseñar y disfrutar de sus aventuras. La expansión del título de Maxis te permite crear los niveles de tu propio videojuego.

En las primeras semanas de venta de *Spore*, incluso antes, cuando se lanzó su Creador de Criaturas, la base de datos online de 'engendros' diseñados con el juego ya contabilizaba varios millones de creaciones, todas ellas colocadas ahí por los jugadores. Tal vez el éxito de *Spore* no haya sido, exactamente, el que esperaban sus creadores, (de momento el experimento no se ha convertido en el sucesor de *Los Sims*, como algunos vaticinaban) pero sí que es verdad que la acogida de sus herramientas de edición y creación ha sido expectacular. Ahora, con la idea de potenciar ese lado creativo que tiene el juego, llegará al mercado la expansión *Galactic Adventures* que permitirá crear, a la carta, niveles, aventuras y juegos completos, que podrán ser protagonizados por nuestra criatura preferida.

> Diseña el escenario, los enemigos, tu protagonista y el guión de tu propia aventura para *Spore*

Tuvimos la suerte de ver en movimiento la expansión hace unas semanas en las oficinas de Electronic Arts de Madrid y comprobamos cómo funcionaba. El juego permite crear el planeta donde va a desarrollarse la aventura, hasta el más mínimo detalle (coloca ríos, montañas, mares, volcanes, ciudades, edificios...), pero también puedes diseñar plantas, todo tipo de vegetación e incluso los edificios y vehículos que aparecerán en el escenario. Luego toca diseñar a los enemigos, crear un enemigo final bastante complejo de superar y diseñar el guión de la aventura. En la demo contemplamos un juego del estilo 'salva a la princesa' y comprobamos cómo funcionaba.

Los editores que incluye la expansión son muy completos y tan fáciles de manejar como el creador de criaturas. Después, por supuesto, una vez creada tu aventura perfecta, podrás subirla a la Sporepedia y de allí, cualquier jugador de cualquier parte del mundo, podrá descargarla para disfrutarla. Es el mismo concepto de creación de juego que popularizó *LittleBigPlanet*, pero este es para PC y, tal vez, resultará mucho más sencillo y asequible a cualquier tipo de jugador.

> *Por Gustavo Maeso*







Invasión de esporas

Este años llegan juegos de *Spore* a paladas

Spore Universe Adventure (PC): La primera expansión llegará en breve.
Spore Creature Keeper (PC): Un nuevo Spore, con la misma idea del jeugo original, pero enfocado a un público mucho más infantil.
Spore Hero (Wii): La versión de Spore para la consola de sobremesa de Nintendo.
Spore Hero Arena (DS): Una nueva versión para Nintendo DS, esta vez, con inspiración 'Pokémon'.



CÓMO FORRARSE CON EL IPHONE

iPhorrados

Aplicaciones a menos de un euro están haciendo que mucha gente se haga multimillonaria a base de pequeños desarrollos independientes.



Los más de 500 millones de descargas que acumula la AppStore se convierte en suficiente motivo para que las grandes compañías de videojuegos se hayan fijado en el nuevo dispositivo como una plataforma en la que se pueden vender muchos juegos. Pero cuando las multinacionales lleguen a la AppStore, ésta andará llena de pequeños pioneros. Desarrolladores de todo el mundo han encontrado en la plataforma de Apple un trampolín para lanzar sus pequeñas aplicaciones, juegos y, claro, negocios. Ya son más de 15.000 las aplicaciones que se pueden encontrar en sus 'estanterías' y eso se convierte en una media que oscila entre las 10 y las 30 herramientas por cada usuario de iPhone (o iPod Touch). Es cierto que muchas de ellas son herramientas gratuitas y demos y que otras apenas cuestan 0,79 €, pero todo cuenta para abrirse paso en un mercado hasta ahora inexplorado y, como dice Miguel Murat, co-fundador de Interactive Fan, "un teléfono móvil que ofrece una plataforma sólida y unificada para la cual desarrollar".

0€
Es el precio que Apple cobra a los desarrolladores por el kit de herramientas de desarrollo de juegos para iPhone.

99€
Es la cuota anual si quieres que tu aplicación o juego se cuelgue en la Apple Store para venderlo.

70%
De los ingresos que generen tus aplicaciones en la Apple Store van íntegramente a tu cuenta del banco.

Para llegar al número 1 de la lista tienes que hacer nada menos que unas 10.000 descargas al día, hitos que consiguieron Ethan Nicholas con su *iShot* o Steve Demeter con *Trism*. Brian Greenstone, un veterano desarrollador de aplicaciones y juegos para Mac contaba hace poco a un periódico estadounidense que había hecho más dinero en los últimos cuatro meses con aplicaciones de iPhone, que en el resto de sus 21 largos años de carrera.

Por lo que nos cuenta Daniel Sánchez Mateos, de Digital Jokers, no se puede preveer el éxito, su juego *Racing Masters 2008*, un juego de carreras sin licencia superó las 35.000 descargas en dos meses, ¡sólo en la India! Desbancando a otras apuestas de la compañía como *Call of Cthulhu* o *Popeye*.

iPhone supone una plataforma abierta al éxito de los pequeños desarrolladores, equipos como el Interactive Fan, dos personas desde sus casas que compiten cara a cara con grandes multinacionales de los videojuegos. La democratización de la industria del videojuego ha llegado gracias a una plataforma que no nació para jugar y que, según reclaman desde los propios desarrolladores independientes, todavía está verde en cuanto a guías de estilo y formas de proceder. Una plataforma con 14 millones de usuario en 2008 y con unas expectativas de crecimiento que asustan. ¿Quién no apuesta por iPhone?

› Por Chema Antón

> Brian Greenstone consiguió en 4 meses más dinero que en sus otros 21 años de carrera de desarrollador

Yo quiero

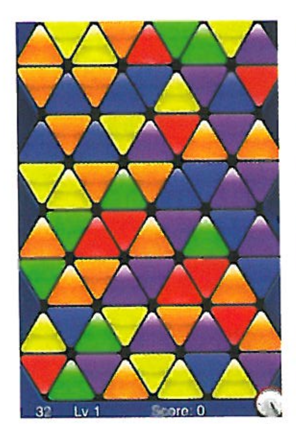
› Si crees que tienes las habilidades necesarias para programar un juego y una idea genial en la cabeza, descarga el kit de desarrollo desde:

› http://developer.apple.com/iphone/program/



IDEAS COMO 'CRAYON PHYSICS' se han convertido en juegos viables.

Ellos se forraron



Trism: 250.000 $ en 2 meses

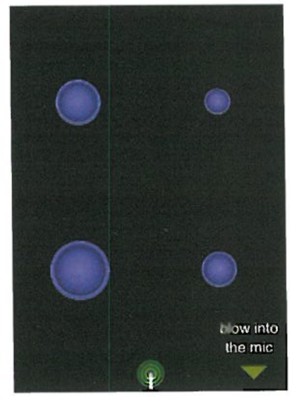
› A Steve Demeter le costó 5000 $ crear *Trism*, un puzle superadictivo que consiguió hacer 250.000 $ en tan sólo 2 meses, con el 30% de Apple ya descontado. Se dedica en exclusiva al desarrollo de juegos para iPhone.





iShot: 21.000$ en un día

› Ethan Nicholas, ex-empleado de Sun Microsystems, subió *iShoot Lite* el día 3 de enero de 2009 a un precio de 2,39 €. A los pocos días consiguió más de 16.000 descargas y 21.000 $ en un solo día. Dejó su trabajo en Sun.



Ocarina: 400.000 descargas

› Aunque Smule, creadores de Ocarina, esperaba ganar cerca de 100.000 $ con la aplicación, las más de 400.000 descargas en un solo mes han elevado la facturación anual de la compañia hasta cerca del millón de dólares.

1 VEZ

Cada mes Apple te envía un cheque con el importe de las ventas de tu juego, menos el 30% que se queda en la compañía.

desde 0€

El precio de los juegos y aplicaciones lo decide su creador. Si decide regalarlo, Apple no le cobrará ni un céntimo.

Gratis

Todos los costes de alojamiento de la aplicación o el juego y las comisiones por pagos con tarjeta de crédito están incluidos en el 30% que se queda Apple.

Algunos iPelotazos españoles



Chapas

› Fan Caps es la primera creación de Miguel Murat y Manuel Freire, pero no la última. En mente tienen un juego de canicas.

› El equipo lo forman 2 personas dedicadas al 100% al proyecto

› Su estrategia de introducirse en el mercado es a través de demos gratuitas en la AppStore.

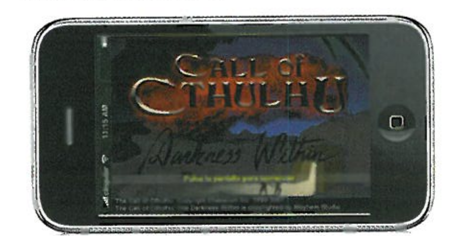
FAN CAPS

Se trata de un juego en que debes tratar de marcar un gol al oponente golpeando la pelota con tu chapa.

La llamada de India

› Consiguieron 35.000 descargas desde India de su mayor éxito *Racing Masters 2008*.

› El 25% de la actividad del estudio Mayhem es exclusivamente de iPod.



LA LLAMADA DE CTHULHU

Una aventura gráfica clásica que incluye hasta el más mínimo detalle de la narración en su versión para iPhone.



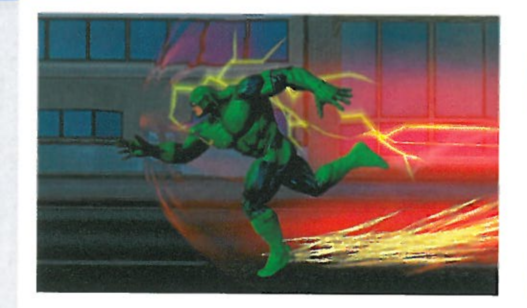
Los primeros

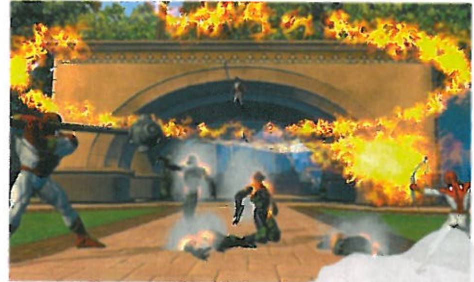
› No tardó en cerrar un acuerdo con apple para distribuir sus productos a través de la AppStore y *Circulate* es el primer ejemplo.

› Desarrollan en Salamanca y China

CIRCULATE

Noventa niveles y otros tantos puzles diferentes en los que controlas bolas a base de girar el iPhone.







TODOS LOS ESCENARIOS del juego están basados en el mundo de DC Comics.

SI ERES DEL BANDO de los buenos, las fuerzas de orden público de la ciudad serán aliadas.



AL CREAR A tu personaje, además de su aspecto físico, eliges sus superpoderes.





Quiero tener superpoderes

Los superhéroes molan y a todo el mundo le gustaría tener un alter ego con mallas ajustadas y superpoderes chulos. *DC Universe Online* nos permitirá vivir súper-aventuras junto a Superman, Batman...

Hace unas semanas tuvimos la suerte de viajar a Las Vegas invitados por los chicos de Sony Online. En un lujoso casino de la ciudad del juego nos recibieron Gens Anderson y Wes Yanagi, director creativo y productor, respectivamente, de DC Universe Online, el juego online masivo de los superhéroes de DC Comics.

La beta que pudimos observar funcionaba a la perfección y ya mostraba que el proyecto está muy avanzado. En el juego puedes crear a tu superhéroe o a tu villano y vivir aventuras por todo lo alto en Gotham City, Metropolis y cualquiera de las localizaciones del universo de superhéroes de DC Comics. No pudimos ver el editor de personajes, pero sus creadores nos aseguraron que tendrá muchas opciones de personalización, por aquello de crear a tu héroe único. Eso sí, no podrás crear a Batman, a Wonderwoman, al Joker o a Superman. Los personajes licenciados de DC aparecerán en el juego, pudiéndote unir a ellos o luchar contra ellos, pero serán personajes no jugables.

El sistema de control del juego es más el de un título de acción, ya que los golpes o los superpoderes se despliegan de forma directa, pulsando el botón de puñetazo, el de patada o el del rayo láser, por ejemplo. Un MMO de acción donde podremos unirnos al bando de los buenos o el de los malos para llevar a cabo misiones enormes a lo largo de escenarios basados en los cómics. En la demo a la que asistimos, los dos creadores manejaban a dos héroes: uno con poderes eléctricos, y otro con una velocidad endiablada. La misión que completaron les llevó a los laboratorios StarLabs, donde tenían que acabar con Doomsday y sus hordas.

El apartado gráfico del juego pinta muy bien, pero todavía no tienen muy claro en Sony Online cuándo y cómo van a lanzar el título (si con la modalidad de cuotas o de forma gratuita y con micropagos).

> ***Por Gustavo Maeso***

Aún no tiene fecha de lanzamiento, pero ***DC Universe Online*** llegará a Playstation 3 y PC para alegría de los fans de Linterna Verde, Flash y compañía...

CITY OF HEROES

Por supuesto, la idea de un juego de rol masivo online con superhéroes como protagonistas no es nueva. Desde el año 2004 se puede disfrutar del mundo online de *City of Heroes*, un MMORPG editado por los coreanos de NC Soft (poseedores de otras conocidas licencias como *Guild Wars*, *Lineage* o *Tabula Rasa*). El éxito del juego le ha permitido seguir existiendo hasta hoy y permite crear tu propio superhéroe e intereactuar con miles de jugadores de todo el mundo. En 2005 se lanzó *City of Villains*, el lado oscuro del mismo juego, que permite crear un supervillano. El juego es compatible con PC y MAC y acaba de lanzarse una edición conjunta que incluye los dos juegos llamada *Good vs Evil Edition*, que puede adquirirse por 14 euros. Como es habitual, puede probarse un mes de forma gratuita, para después pasar a pagar mensualidades de 14 euros. Puedes descargar el cliente del juego y probarlo gratis en www.cityofheroes.com

HÉROE O VILLANO, Tú eliges en el mundo de *City of Heroes/ Villains*. Un juego de éxito


HALO WARS
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS


HALO WARS™
TODO EL UNIVERSO HALO
BAJO TU CONTROL
HALO WARS. EL PRIMER VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN
TIEMPO REAL EXCLUSIVO PARA XBOX 360
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS
XBOX 360.



De visita por Arkham

Uno de los mejores cómics del hombre-murciélago llega con una adaptación al videojuego realmente decente. Batman vuelve a las consolas con una buena adaptación y sin necesidad siquiera de estrenar película... Y eso sí que es una novedad.

Colocar a Batman, uno de los personajes de cómics más famosos de todos los tiempos, en un videojuego es una tentación, y es que su popularidad y magnetismo son casi siempre síntomas de éxito seguro. Pero, como suele ocurrir en estos casos, el pago de la costosa licencia suele llevarse el presupuesto íntegro para desarrollar el videojuego y, claro, al final nos sale un churro.Eso sí, un churro que tiene el logotipo de Batman en la portada y que viene a costar unos 60 euros. Lamentablemente esta historia había venido repitiéndose en los últimos años en la historia de las adaptaciones virtuales del héroe de Gotham City. Pero las cosas cambian, a veces.

Hace unas semanas, nos invitaron a visitar las oficinas de Eidos en Wimbledon, y allí, parte del equipo de Rocksteady Studios nos mostró ***Batman: Arkham Asylum***, un videojuego para PC, PS3 y Xbox 360 que promete devolver al hombre murciélago la diginidad perdida tras lustros de malas adaptaciones. De momento, la idea original nos convence: el juego no está basado en ninguna película de reciente estreno, sino en una de las mejores novelas gráficas de Batman. Arkham Asyum, el cómic y el juego, colocan a Batman en una encerrona preparada por el Joker, con el famoso manicomio-prisión de Gotham como tétrico escenario. En la presentación del juego asistimos a la huída de Joker justo cuando

La novela gráfica

› El cómic de Grant Morrison y Dave McKean está considerado como uno de las mejores del caballero oscuro.

› Esta excepcional novela gráfica no deja indiferente, desde luego. Los dibujos de Dave McKean, con su satánica versión del Joker, crean un ambiente de locura al que el lector, como el propio Batman, no puede dejar de sucumbir. El excepcional guión lleva al hombre-murciélago a encontrarse con sus propios demonios. ¿No será Batman un loco más de la ciudad de Gotham? Imprescindible su lectura.





Batman lo ha escoltado hasta el interior de Arkham. El sonriente villano ha preparado una trampa y todos los prisioneros de Arkham protagonizan un motín con nuestro héroe encerrado entre sus muros. Su objetivo: huir, devolver a Joker y a los demás villanos a sus celdas e intentar salvar el pellejo de los invitados colaterales (el teniente Gordon y compañía). Una locura endiabladamente interesante para protagonizar un videojuego.

El juego es un título de acción muy interesante, con un aspecto técnico envidiable (sólo tenéis que ver cómo lucen las imágenes que mostramos en esta página). El juego mezcla el combate, las habilidades atléticas de Batman y la utilización de sus 'bat-gatgets' y un original componente de juego de detectives. Han potenciado el aspecto de investigador criminalista del personaje de los comics y, la verdad, es que le sienta muy bien al juego. El título, llegará en primavera.
> *Gustavo Maeso*

Combates

"A golpe de murciélago"

LOS COMBATES SON UNO DE LOS ELEMENTOS MÁS IMPORTANTES DEL JUEGO, Y HAN CONSEGUIDO QUE LUZCAN MUY BIEN, COMO LA CAPA DEL HÉROE

Uno de los aspectos que mejor sabor de boca nos dejó, tras ver el juego en funcionamiento, fue el sistema de combate, que permite encadenar decenas de combos para que Batman realice las piruetas y ataques más impresionantes. Batman utiliza su capa o cualquier objeto del entorno para inventarse un movimiento contundente para noquear a un enemigo. La crudeza de los combates resulta a veces demasiado real. No en vano, uno de los diseñadores del equipo de desarrollo fue contratado sólo para animar la capa.

El juego mezcla el combate con muchos puzles y enigmas a resolver por el 'Batman detective privado'

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen

EL PADRINO II

Bienvenido a la familia

Hay dos clases de personas, las que siguen las normas y las que las escriben. Para ser el capo mafioso tienes que ser de los segundos. Ve sacando el bolígrafo.

La familia es algo importante para cualquier persona. Eso lo saben aquí y en Lima. Pero lo es aún más si tus lazos de sangre te dan un apellido del porte de 'Corleone'. Si perteneces a esa familia, agárrate los machos por que vienen curvas. Perteneces a un clan mafioso de las grandes, tal y como se narraba en una de las trilogías más grandes de la historia del cine, El Padrino.

Y como se suele decir: de tal palo, tal astilla. Esto traducido al castellano de andar por casa e interpretado libremente viene a querer decir que toda buena película tiene su adaptación videojueguil, y éste es el caso que nos ocupa. Aunque no se trata de una conversión directa del argumento de El Padrino II, del año 1974, sino de una libre interpretación con algunos nuevos personajes y situaciones. Por tanto seguimos siendo un mafiosillo, pero ninguno conocido. Un tal Dominic Corleone, que tras una revuelta en Cuba con su posterior huida hacia Nueva York es ascendido a Don de la gran manzana por Michael Corleone, el jefe supremo de esta 'organización'.





La ficha

El padrino II

Desarrolladora: **Electronic Arts**
Editora: Electronic Arts
Lanzamiento: Abril 2009

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

PEGI

18+

www.pegi.info

En la red

Página oficial www.es.ea.com/Games/15961.pc/

UNA SAGA HISTÓRICA

Tres películas, nueve Óscars, una leyenda

La idea original de El Padrino salió de la mente de Mario Puzo, un escritor italiano que vendió su idea a un jovencísimo Francis Ford Coppola para hacer un proyecto conjunto para cine. El producto final ganó un total de nueve premios de la academia entre sus tres producciones y fue la primera saga que consiguió ser la excepción que confirma la regla con aquello de "segundas partes nunca fueron buenas". Si bien es cierto que la tercera parte es la que produce unas opiniones más encontradas y la única que no ganó un premio de la academia a pesar de tener siete nominaciones. El argumento de toda la saga giraba en torno al ascenso de la familia Corleone, hasta prácticamente la actualidad en la que iba a ser una cuarta parte, que se canceló en 1999 con la muerte de Puzo.

El mayor cambio es el punto de visto inicial, puesto que desde el principio seremos el 'Don'.

CONDUCE VIEJAS CARRACAS. RECUERDA, esto son los años 60, con lo que olvida la supervelocidad y los grandes derrapes.

Es en este momento cuando de verdad se empieza a descubrir todo lo que esconde esta obra de EA Redwood. El hecho de ser ya alguien importante desde el primer momento lo cambia todo. Se acabaron las escaramuzas en solitario. Ahora hay que ocuparse de cosas grandes, por lo que lo primero es hacerse con una banda a la altura de las circunstancias. Hay que elegir a tus acólitos entre las opciones e ir aumentando su número conforme avancemos en la aventura. Cada uno tiene unas habilidades especiales que los hacen únicos, por lo que es importante saber elegir a quien aceptar o no. Más aún cuando estos se van a ocupar de acompañarnos en nuestras correrías (hasta tres a la vez), mientras ganan experiencia y nuevas habilidades para nuestro goce y disfrute.

Tendremos que ir conquistando poco a poco cada una de las zonas de las tres ciudades incluidas, Nueva

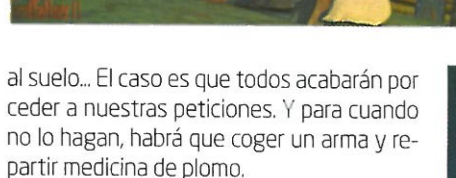


EL PROTA SIEMPRE CONDUCE y son los acólitos los que se encargarán de pegar tiros por la ventanilla.

ROBA Y EXTORSIONA

La violencia de la mafia

Para conseguir nuestros objetivos tendremos que 'convencer' a mucha gente de que tiene que cooperar con la familia Corleone. Esto implica pegar, amenazar y destrozar a mucha gente y cosas. Por eso se ha creado un sistema de extorsión en el que habrá que descubrir el punto flaco de cada personaje y explotarlo hasta que cedan a nuestras intenciones, sin pasarnos, puesto que pasarse de la raya significa matarlo.



York, Miami y La Habana, extorsionando a tenderos, comprando garitos, y haciendo perrerías al resto de bandas. Estas a su vez no se van a quedar paradas y tratarán de recuperar sus territorios y estropear nuestros planes, con lo que hace falta un poco de cabeza para seguir ampliando nuestro reinado del crimen.

Eso se consigue gracias a una de las nuevas opciones, la vista del Don, un mapa en tres dimensiones que nos permite ver la ciudad en la que estamos y gestionar nuestros recursos de una manera apropiada, mandando a nuestros chicos donde se les necesite y asignando guardianes a los puntos que más nos interesen del mapa. No se trata de la parte más importante del juego, pero según los propios desarrolladores ocupará aproximadamente un 20% de nuestro tiempo de juego con El Padrino II.

El modo estratégico, 'visión del Don', supone un 20% del tiempo de juego total en El Padrino II

La parte principal del juego va a seguir siendo parecida a Grand Theft Auto. Es decir mucha medicina de plomo, paseítos con coches robados y largas caminatas por calles abarrotadas de gente, sólo que esta vez ambientado en los años 60. También hay sutiles diferencias en cuanto al sistema de combate y extorsión, mucho más trabajado aquí, puesto que nos da la posibilidad de amenazar y asustar a los tenderos de las diversas tiendas de las más distintas maneras. Unos tendrán pánico a las amenazas, otros necesitarán algo de violencia física, otros que se les caigan un par de teles al suelo... El caso es que todos acabarán por ceder a nuestras peticiones. Y para cuando no lo hagan, habrá que coger un arma y repartir medicina de plomo.

Cada una de ella tiene un sistema de niveles que permite usarlas a los jugadores y lacayos con una determinada licencia de armas. Esta se gana en los distintos modos de juego online de manera separada. Es decir, que para que tal súbdito tenga una licencia habrá que jugar con él online y no con el protagonista de la historia o cualquiera de sus colegas. Este es un detalle que nos ha dejado un poco fríos, puesto que obliga a los jugadores a tener conexión a internet para disfrutar al 100% de la aventura.

De todas maneras parece que hasta en el terreno online va a tener las espaldas bien cubiertas, con cuatro modos de juego distintos para uso y disfrute de los aprendices de mafioso.

> *Por Juan "Xcast" García*



SHELLSHOCK 2™

BLOOD TRAILS

SENDEROS DE SANGRE








PLAYSTATION 3








RESIDENT EVIL 5

Más cerca que nunca

Un último vistazo al juego más esperado de esta primera mitad del año, *Resident Evil 5*. La razón perfecta para volver a tener miedo a la oscuridad.

Hay un factor de la nueva obra maestra de Capcom del que no hemos hablado como se merecía, el modo cooperativo. Que además se puede jugar tanto online como a través de interconexión o, redoble de tambor, a pantalla partida. Por que Tango no sería nadie sin Cash, ni Rocky sin Apollo Creed o Torrente sin las chinitas. Lo mismo pasa con Chris Redfield y Sheva, tanto monta, monta tanto.

Por si a alguien no le había quedado claro aún, esta quinta entrega de la saga de zombies de los japoneses de Capcom, tira más por los derroteros de la acción que del miedito. Esto queda refrendado con la aparición de un segundo jugador controlando a una 'partenaire' de buen ver, Sheva. Pasar miedo con un amiguete dando la tabarra por el micro es algo tan difícil como ganar el torneo de mús del pueblo.

Polémicas sobre el cambio de estilo de la saga aparte, nos encontramos con que practicamente cada situación en *RE 5* está pensada para ser resuelta con la ayuda de un compañero. Un buen ejemplo es la parte de las minas, donde mientras uno tiene que cargar con la linterna, el otro debe disparar a los enemigos que aparezcan. También vale la parte del 'overboard' en el capítulo 3, con un jugador pilotando el invento flotante y otro disparando a las diversas tribus desperdigadas por los islotes.

Pero no sólo eso, sino que en las partes 'normales', las de disparar a infectados camino de San Fernando (un ratito a pie y otro andando), hay algunas ramificaciones para que cada jugador tome su camino y así se apoyen desde distintos puntos del mapa.

En este punto podría surgir la duda: ¿y si no hay ningún colega a mano para echar una partida? Pues es tan fácil como que la IA pasa a tomar el control de Sheva con cierta eficacia. Es capaz de disparar, recargar y obedecer órdenes del jugador sin demasiados problemas. Si no tenemos en cuenta el síndrome de gastadora compulsiva que tiene la amiga podría decirse que 'lo clava'. Es decir, te quitan un poco de vida, ella te cura. No importa si se acerca una zona difícil. Sheva siempre quiere que estes al 100%, siempre a tope.

Poco falta para que llegue otra obra maestra de Capcom, esta vez más enfocada a la acción directa que al puro terror

Además, un segundo jugador puede unirse a la partida independientemente de que él esté mucho más avanzado en el juego (por lo que contará con armas más poderosas). Su experiencia y equipamiento es lo que gana el jugador que hace de anfitrión. Todo sea por conseguir erradicar el Virus T de la faz de la tierra.

Poco queda ya para que llegue esta obra maestra a las tiendas, pero no podemos hacer más que esperar con ansia caníbal.

>Por Juan "Xcast" García



LA PARTE DE LA persecución con el Jeep es espectacular. Aunque lo mejor es el enemigo final de este nivel.

Resident Evil 5 está diseñado para ser jugado, desde el primer momento, en compañía de un segundo jugador en cooperativo



La ficha

Resident Evil 5

Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media-Proein**
Lanzamiento: 13 de marzo

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

EL DOBLAJE VOLVERÁ a ser perfecto

PEGI

18+

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.residentevil.com/5**

Edición coleccionista

LA EDICIÓN ESPECIAL se presenta en una exclusiva caja metálica e incluye el juego, un DVD de extras, con un video inédito del 'Making Of'.

EN TODO MOMENTO el héroe va acompañado de la versátil Sheva, compartiendo aventuras.

La discusión en los foros
El nuevo sistema de control

Se ha hablado mucho sobre este punto en foros de internet en nuestro país. Unos decían que si demasiado parecido a los juegos de acción actuales, otros que si se decía que iba a incluir otras opciones de control que permitieran moverse a la vez que disparar... Lo cierto es que el sistema de control no permite moverse al apuntar, y el esquema de botones se asemeja a *GOW 2*.

ESTA VEZ NO HABRÁ máquinas de escribir para salvar partida. Lo hará el juego automáticamente.


LA CHAMPIONS SE HA convertido en el elemento diferenciador de *PES* frente a su competencia y han querido explotarlo en la versión wii.


EL CONTROL DEL JUGADOR no es tan preciso como en los juegos de las consolas 'grandes', pero quizá sí más profundo en concepto táctico.


LA VISIÓN DE JUEGO es fundamental en un título en el que los jugadores de tu equipo controlados por la máquina mostrarán gran inteligencia.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Un fútbol con más cerebro

La versión Wii de Pro Evolution Soccer 2009 se desmarca de la acción equilibrista de las consolas de nueva generación para ofrecer un juego con mayor manejo de las situaciones tácticas del juego.

Quien ande buscando un *PES* de los de toda la vida... también puede quedarse. *Pro Evolution Soccer 2008* revolucionó el concepto de juego de fútbol que habíamos tenido hasta ese momento. Con el uso de las posibilidades de control de Wii introdujeron una nueva mecánica en el juego que no se limitaba a ver quién era el mejor con el balón en los pies y más rápido a la hora de controlar los sticks del mando, sino que empezaba a plantearse el juego desde un punto de vista mucho más táctico que permitía dirigir a los jugadores y, sobre todo, tener cierto poder sobre el equipo y los jugadores sin balón tanto en ataque como en defensa.

No se debe pensar en la versión de *Pro Evolution Soccer 2009* de Wii como en una versión menor del título, sino en una opción diferente. Seríamos injustos si comparásemos su aspecto visual con el de Xbox 360 o PS3, ya que la de Wii es una versión que recuerda, en todo caso, a versiones de PS2 de hace algunos años. De hecho, entre las novedades del juego está el editor de jugadores que se hereda directamente del que se hizo hace años para PS2, pero que encajaba perfectamente en esta versión para la consola de Nintendo en cuanto a los requerimientos técnicos que pedía. No lo miraremos como un paso atrás en desarrollo, sino como un paso adelante en opciones para el jugador

También en Wii

Amos de Europa con la UEFA Champions Leage

La versión de Wii, como ocurre en las de Xbox 360 y PS3, incluirá el modo UEFA Champions League que te deja participar en la competición europea. Lo que empezó siendo el resquicio legal por el que Konami conseguía las licencias de los equipos que la LFP había vendido a Electronic Arts, se ha convertido en un elemento diferenciador de ambas títulos.





A MEDIDA QUE PRACTICAS los diferentes gestos con los mandos aprenderás movimientos únicos para meter los goles más espectaculares.



LOS DESARROLLADORES HAN QUERIDO dar un toque en la recreación de estadios reales y la construcción de estadios originales.



LA COMUNIDAD DE JUGADORES de *Pro Evolution Soccer* es gigantesca en nuestro país y abundan las competiciones online.





PUEDES HACER MODIFICACIONES SOBRE el propio esquema del campo con el puntero.

La ficha

Pro Evolution Soccer 2009

Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Lanzamiento: Marzo 2009

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

ACERTADOS COMENTARIOS DE Maldini durante el partido.

PEGI

3+ PEGI ONLINE www.pegi.info

En la red

Comunidad oficial **www.pesclub.es**

Dirige tácticamente...

¡TU MEJOR AMIGO! Una de las grandes novedades de *PES 2009* para Wii es la versión cooperativa en la que un jugador controla la acción con balón a través de un mando clásico, mientras que el otro se dedica a ordenar tácticamente el equipo con movimientos a los huecos y demás mediante el wiimote.

Juega con los Miis

Todos tus ídolos en versión 'cabezón'

Además de los jugadores habituales de los jugadores, la versión de *PES 2009* para Wii incluye la posibilidad de que juegues con los jugadores en versión Mii. Además, puedes incluir a los Miis que tengas creados en tu consola dentro de la alineación para compartir banquillo, pero sólo en el modo Partido.

ya que ahora, podremos hacer auténticas virguerías para personalizar los equipos y a cada uno de sus jugadores con este editor. Por eso hemos querido profundizar un poco más en la mecánica del juego que en lo que ofrece visualmente.

Para empezar este año se han introducido La Liga Máster y los partidos con los Miis. Aunque pueda ser una chorrada, siempre es divertido ver corretear a 22 jugadores cabezones sobre el campo y, entre ellos, nuestra jeta o la de nuestra madre que un día también decidió hacerse un Mii. Pero la 'chicha' la pone la Liga Máster que te permite completar temporadas enteras como se hacía en el resto de versiones para otras plataformas.

Pulmón y cerebro

Uno de los escenarios en el que vemos que el juego ha evolucionado es en el control. No sólo porque se haya mejorado todo el sistema de controles basados en el wiimote y el nunchuk, sino porque además se ha incluido el mando clásico con un control de los de toda la vida. ¿Y esto para qué? Para tapar muchas bocas que lo pidieron el año pasado, para hacer el juego mucho más accesible y para crear un nuevo modo de juego cooperativo que permite a un jugador controlar la acción con el mando clásico, mientras que el otro se dedica a 'crear juego' moviendo los jugadores con el puntero del wiimote, abriendo las bandas, generando huecos y defendiendo de una forma más ordenada y en conjunto, es decir, pulmón por un lado y cerebro por el otro. Una nueva forma de entender el fútbol en Wii.

> Mientras un jugador controla la acción, el otro se dedica a 'crear juego' moviendo los jugadores con el puntero

Una vida por delante

Pro Evolution Soccer siempre ha ofrecido modos de hacerte 'grande' en el juego de una forma u otra. El modo Leyenda fue una de ellas y en esta versión de Wii se cuenta con el 'Camino de Campeones' que te permite abrirte paso con un equi- »

po desde lo más bajo y participando en competiciones europeas. Las victorias del club se convierten en dinero para invertir en jugadores, instalaciones, entrenamientos mejorados y, en definitiva, hacer crecer al club hasta convertirlo en uno de los mejores del mundo. Un modo simple, pero que combina gestión de recursos y partidos. Es cierto que la presentación y la profundidad de este modo no es enorme, pero sí que ofrece una opción más al jugador para vincularte emocionalmente con el equipo de la ciudad que elijas y con el escudo que puedes diseñar al comenzar la partida.

Y los jugones, ¿qué?

A falta de probar algunas de las modalidades como los partidos online, el juego nos deja la mejor impresión posible (al margen de algunas objeciones respecto al nivel de los rivales y su capacidad de echarse encima de tus jugadores para quitarte la pelota). Otras opciones de la competencia pecaban de simplistas e incluso su lema a la hora de venderlo es que lo podía jugar cualquiera que supiese pulsar un botón, un niño o un anciano.

> Lo que entra por los ojos no es ninguna maravilla técnica, pero el mensaje es claro: tiene algo diferenciador

El *PES 2009* de Wii pretende ser un juego que lo juegue cualquiera, pero que ofrezca tantas posibilidades que los jugones de toda la saga puedan llegar a sentirse realmente felices por saber cómo tirar un fuera de juego, un balón por encima del portero, un regate sobre la línea, incluso si lo que tienen en las manos es un wiimote y un nunchuk. No es fácil, a priori, que los jugadores de *PES*, acostumbrados a las maravillas de la serie en las consolas de Sony y las últimas versiones de Xbox 360 y PS3, cambien el chip y le den una oportunidad a este *PES 2009* de Wii. Sobre todo porque lo que entra por los ojos no es ninguna maravilla técnica, pero el mensaje es claro: tiene algo diferenciador. Quizá sean las partidas a dobles, quizá que es un poco volver a empezar con el control (aunque el año pasado tuviese un gran prólogo) y ponernos a todos otra vez sobre la línea de salida. Quizá sólo que nos gusta tanto el fútbol y todo lo que tenga que ver con la innovación en los videojuegos que siempre habrá algo bueno en cualquier *PES* que salga.

› Por Chema Antón

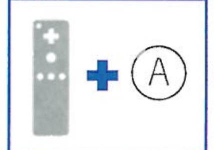
ASÍ SE JUEGA CON Wii

El manejo del juego con el wiimote y el nunchuk es uno de los mayores aciertos del juego. Un control intuitivo y muy bien ajustado al mando



› Moverse sin balón

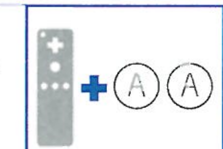
Una de las cosas básicas que tienes que aprender para controlar el juego a fondo en Wii es moverte sin balón y para ello basta dirigir el puntero de control con el wiimote y a continuación presionar A con lo que el jugador seleccionado se dirigirá a ese hueco.





› Mover a un jugador a un punto concreto

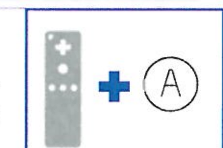
Puedes hacer dos cosas: a) Con el jugador seleccionado presionar A y, sin soltar el botón, arrastrarlo a la zona deseada, o b) La segunda opción es apuntar al sitio que quieras que vaya el jugador y pulsar dos veces el botón A. El jugador irá a ese punto del campo.





› Regatear

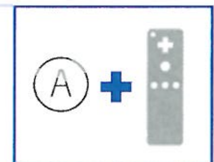
La mecánica es exactamente la misma que correr sin balón, es decir, apuntas con el wiimote a la zona a la que quieres que vaya el jugador con el balón controlado y presionas A. El jugador irá a esa zona y sólo si quieres modificar la trayectoria, utilizas el nunchuk.





› Regates dirigidos

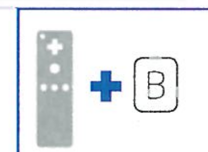
Si quieres llevarte a un jugador hasta el otro punto del campo con el balón controlado y haciendo un eslalon, lo que tienes que hacer es presionar el botón A y, sin soltarlo, dirigir la trayectoria del jugador. Cuanto más corta sea la flecha que aparece, más lento irá el jugador.





› Pases al pie y al hueco

En el PES 2009 de Wii los pases se hacen con el botón B. Si apuntas a un jugador y presionas B, el balón irá a sus pies. Si lo que haces es presionar B y luego arrastrar el puntero a una zona específica, el balón irá al hueco y el jugador al que vaya ese pase se dirigirá a allí.





› Tiro a puerta

Hay dos formas básicas de hacer tiros a puerta en el juego. La primera de ellas consiste en sacudir el nunchuk en cuanto tengas oportunidad de tiro. La segunda, más precisa, consiste en presionar B y dirigir la flecha de tiro al lugar de la portería donde alojar el balón.

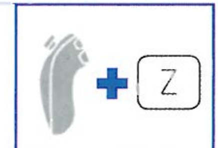






› Robo de balón

Con el nunchuk diriges a tu jugador hacia el contrario que tenga el balón y presionas el botón Z para hacer la presión. Alrededor de tu jugador sale un círculo rojo que indica la actitud defensiva. Si con el botón Z presionado sacudes el nunchuk, harás una entrada deslizante.





› Despeje

Tan simple como útil, sobre todo al principio cuando no controlas los pases. Se trata de sacudir el mando nunchuck cada vez que veas un balón aéreo dividido. A tu jugador le saldrá un círculo verde si va a llegar al despeje y rojo si no va a llegar.





› Interceptar un pase

Aunque parezca complicado es muy útil. Consiste en hacer un robo de balón. Para ello dirígete al rival que vaya a recibir el balón de espaldas, presiona A sobre él y luego a la cruceta en la dirección de la que venga el balón. Tu jugador ganará la posición y se llevará el balón.



Estacionar bandeja

Arrancar envoltorio

Eructar

Comer revolucionado

Girar Whopper drcha

Comer al ralentí

Repostar mostaza

Girar Whopper izqda

Comer cebolla

Repostar ketchup

Comer lechuga

Mover Whopper

Añadir extras



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

MADWORLD

Elogio a la muerte

Platinum Games se arriesga en Wii: Madworld será el título más violento y divertido que una consola de Nintendo haya visto.

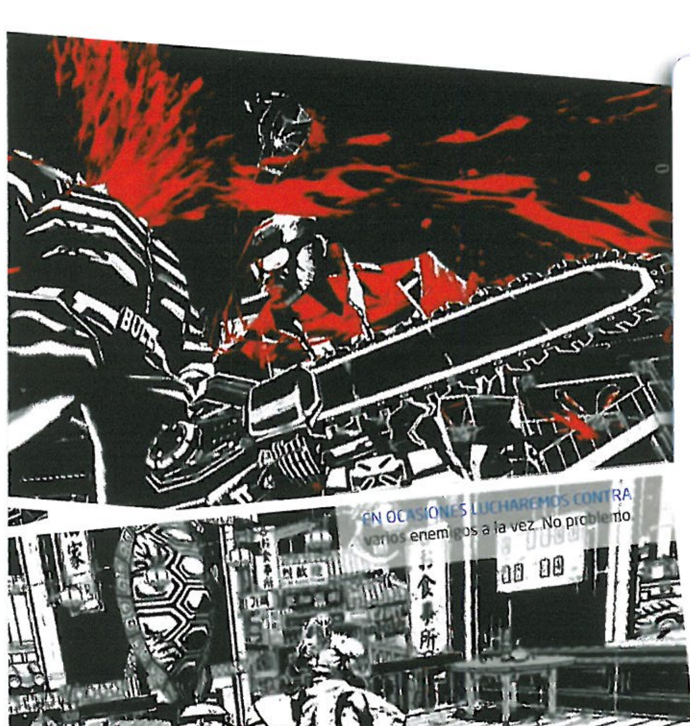
Ya falta menos para el esperadísimo lanzamiento de *Madworld* y nuestras consolas empiezan a calentar motores. Desarrollado por el nóvel estudio Platinum Games (con ex-trabajadores de la poderosa Capcom), *Madworld* se presenta como la nueva apuesta de Sega, predestinada a romper todos los moldes y prejuicios establecidos hasta el momento en Wii. Casi podríamos decir que se ha convertido en un juego de culto, antes incluso de salir al mercado pero... ¿Qué es lo que lo hace tan especial y esperado? ¿La polémica con sus muertes e imágenes de ultraviolencia? Sólo en parte.

Motosierras y pinchos

Lo primero que captará nuestra atención será el fabuloso apartado gráfico que desborda originalidad y genialidad a partes iguales. Si habéis visto la película de Robert Rodriguez "Sin City" o leído los cómics originales de Frank Miller, sabréis a lo que nos referimos. De hecho *Madworld* es todo homenaje al mundo del cómic, incluyendo en pantalla, onomatopeyas y efectos característicos. Eso por no hablar del estupendo y contrastado blanco y negro. De hecho este diseño gráfico es digno del mejor de los elogios ya que se ha conseguido estructurar un mundo entero jugando únicamente con luces y sombras, y sin que resulte confuso.Los únicos colores que encontraremos serán el rojo de la sangre y el amarillo para algunos mensajes mostrados en pantalla. A nivel jugable y conceptual encontraremos que *Madworld* bebe directamente de los grandes clásicos del beat em'up, que para el que no lo sepa aún, son juegos en los que teníamos que avanzar por los niveles derrotando a enemigos de mala reputación a base de mamporros, tipo *Final Fight* o *Streets of Rage*. La puntuación también será muy importante en *Madworld* ya para poder luchar contra el jefe final de cada nivel tendremos que conseguir un determinado número de puntos. De esta manera también desbloquearemos nuevos ítems y nuevas muertes de sitio. Pero para que os ha-



LOS BLOODBATH CHALLENGE SERÁN de los más divertido y original del juego.



EN OCASIONES LUCHAREMOS CONTRA varios enemigos a la vez. No problemo.

> Beat em´ up

Ir por la calle repartiendo collejas a mano abierta contra: mafiosos, punkis, yonkis, snakers, ninjas y demás gentuza de los bajos fondos es todo un clásico de los videojuegos. Seguro que has pasado muchas tardes jugando a títulos como *Streets of Rage*, *Double Dragon*, *Golden Axe*, *Final Fight* o el perfectísimo juego de las *Tortugas Ninja* para la Super Nintendo.

Cuando aparecieron las consolas capaces de generar gráficos tridimensionales, el género de los beat em´up vivió uno de sus peores momentos, incapaz de encontrar su lugar con las nuevas visuales. Desde esa época dorada nunca un juego había sido tratado con tanto mimo y dedicación como ocurre con *Madworld*: el excelente diseño, el gusto por los marcadores y la variedad de muertes lo convierten en un título único.

La violencia estará tratada desde el humor. *Madworld* desbordará atrevimiento y descaro por cada uno de sus píxels.



La ficha

Madworld



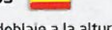
Desarrolladora: **Platinum Games**
Editora: Nintendo
Lanzamiento: Marzo 2009



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

EL JUEGO CONTARÁ con un doblaje a la altura.

Armas a 'tuti'

SIGUIENDO CON LAS armas, que serán siempre tanto o más violentas que la comentada señal metálica, Jack también contará con una sierra y con unas cuchillas arrojadizas. Ambos utensilios nos servirán para atravesar a los enemigos descuartizándolos.



En la red

www.sega.com



LOS PINCHOS VUELVEN A estar de moda gracias a Madworld.





gáis una idea mejor, vamos a describir como será una partida a *Madworld*.

Un paseo por el infierno

Lo primero que nos indicarán en cada nivel será el jefe final al que tendremos que derrotar, pero como habíamos dicho anteriormente, antes tendremos que conseguir superar la puntuación establecida ¿Y cómo conseguimos puntos en *Madworld*? Pues muy sencillo, cargándose a gente. Cuanto más nos curremos la tortura de nuestros enemigos, es decir, cuanto más artística y exagerada sea su muerte, más puntos obtendremos. Por ejemplo, si lanzamos a un enemigo contra una pared de pinchos para que se quede colgando en uno de ellos, nos darán tantos puntos, pero si antes de lanzarlo le clavamos una señal en la cabeza nos darán muchos más. Ahí no queda la cosa porque podemos realizar infinidad de acciones para engordar nuestro marcador, a cada cual más violenta y novedosa.

Más ejemplos: atrapar con una rueda a uno de nuestros enemigos, lanzarlo a un cubo de basura para que la tapa le parta por la mitad, incrustarle una trompeta en la oreja para que se aleje haciendo sonidos extraños, arrojarlo a las vías del tren, ▸

En uno de los niveles tendremos que acertar enemigos en unas dianas colocadas sobre enormes anuncios de mujeres, tapando sus partes íntimas.



» a un ventilador o una sierra para que se haga papilla, a un bidón en llamas, meterle petardos en la boca o simplemente empalarlo en un pincho (sí, los niveles están llenos de pinchos). Ah y se nos olvidaba nuestra preferida: Agitar una botella de champán y metérsela en la boca para que el pobre diablo salga volando por la presión y acabe incrustado en algún saliente. De la habilidad para combinarlas todas dependerá nuestro éxito en el juego. Por cierto ¿Hemos mencionado ya que Jack (el protagonista) tiene una motosierra? ¿No? Pues eso.

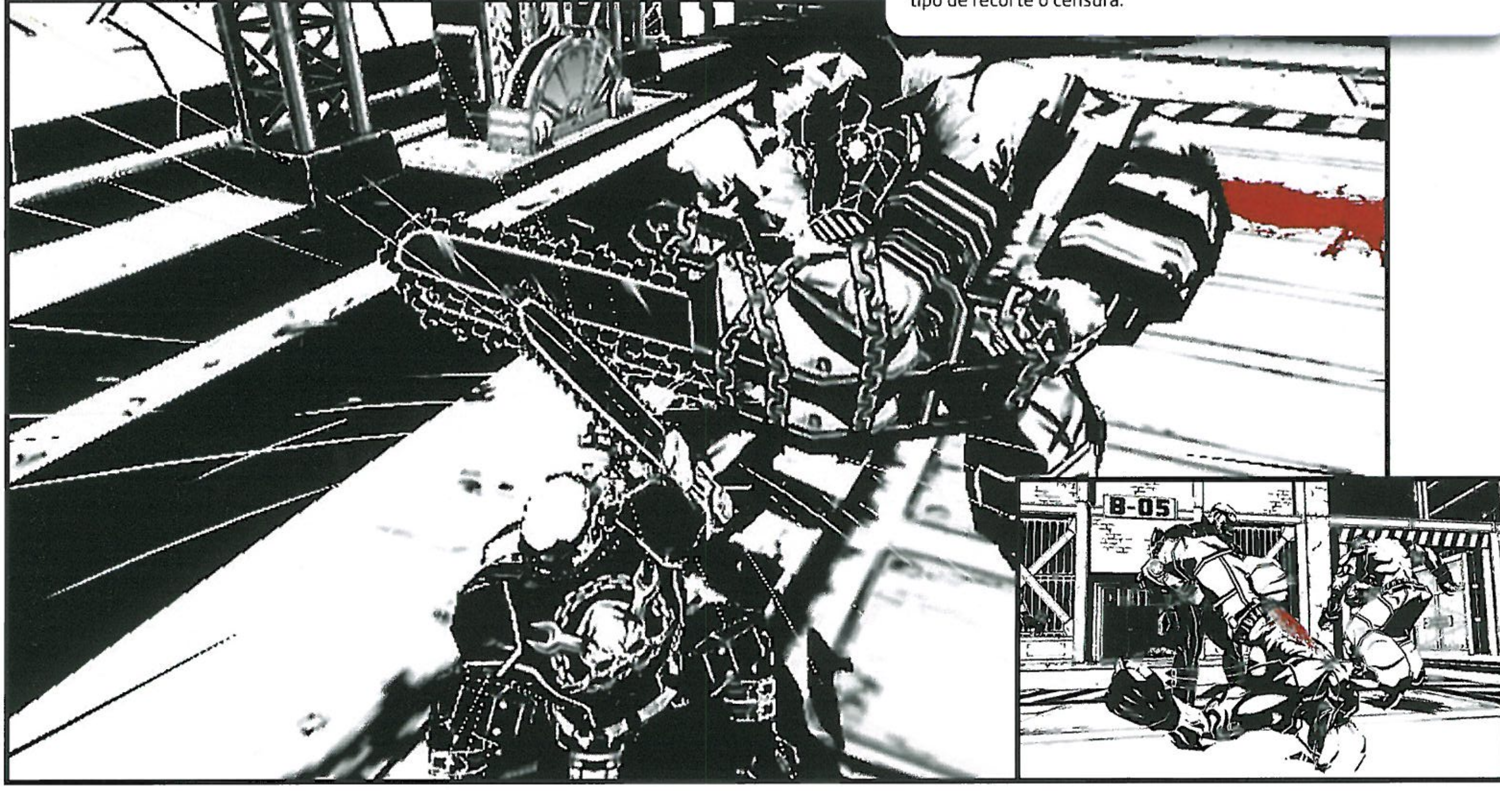
Otra buena manera de conseguir puntos será con los denominados "Bloodbath Challenge", unas pruebas -como si se tratase de un concurso de televisión- en las que tendremos que asesinar enemigos de una manera precisa. Algunas consistirán en conseguir el mayor número posible de muertes al unísono y en casi todas nos preparan alguna clase de mecanismo o diana especial para que lo hagamos. En uno de los niveles, Asia City, tendremos que "acertar" enemigos en unas dianas colocadas sobre enormes anuncios de mujeres, tapando sus partes íntimas... ¿Cómo? Pues haciendo lo de las botellas de champán (nos ha encantado) y agarrándolos después para corregir su dirección. Y todo esto lo haremos al ritmo del buenas canciones hip-hoperas. En definitiva, a pesar de su violencia, que estará tratada con humor pero puede tirar para atrás a gran parte de los usuarios de Wii, nadie podrá negar que *Madworld* desborda atrevimiento por cada uno de sus píxels ¡Estamos deseando probar la versión final!

>Por Mario Fernández

> Gore al puro estilo 'Quentin Tarantino'

Cuando viajamos a Japón hace ya algunos meses para visitar las oficinas de Platinum Games y entrevistarnos con sus creadores, Atsushi Inaba y Shigenori Nishikawa, no pudimos evitar preguntarles por el tema de la violencia y si tenían miedo a la censura. Su respuesta fue clara: Para ellos la violencia y la sangre es más un concepto estético que una manera de llamar la atención.

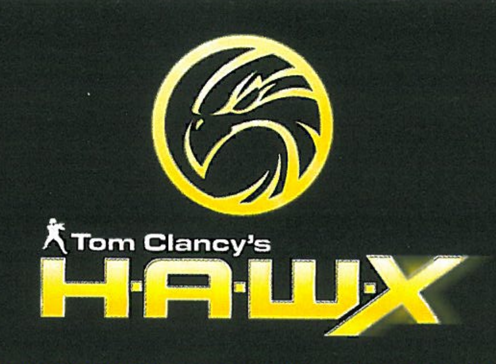
El tratamiento es exagerado y por tanto resulta de una comicidad latente, de hecho, algunas de las muertes son completamente humorísticas. Es algo parecido a lo que pasa en las películas de Quentin Tarantino, como por ejemplo Kill Bill, aunque por lo visto Sega ha tenido que currárselo mucho "vendiéndole la moto" a asosiaciones y gobiernos para que pueda ser publicado sin ningún tipo de recorte o censura.













EL CIELO ES TU CAMPO DE BATALLA

WWW.HAWXGAME.COM







PLAYSTATION 3



PC DVD ROM

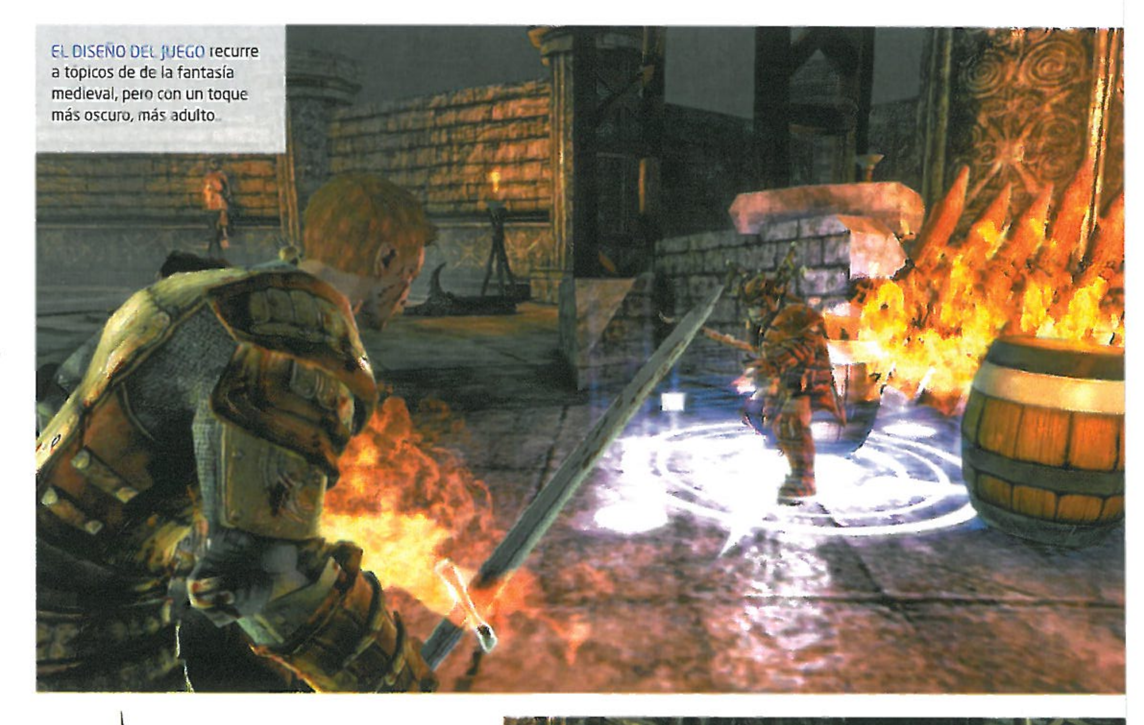
DRAGON AGE: ORIGINS

Vuelven los dioses del rol

BioWare ya tiene a punto el juego de rol más esperado de los últimos años, una maravilla que carga con un pesado título a sus espaldas: ser el sucesor espiritual de *Baldur's Gate*.

La gran mayoría de historiadores del mundo de los videojuegos (si es que existe esa figura) coinciden en que sin Bioware y *Baldur's Gate*, el juego que catapultó a la fama a este estudio de desarrollo, el género de los videojeugos de rol poco tendría que ver con lo que hoy conocemos. Al menos en lo que el rol occidental se refiere, que ya sabéis que en esto los japoneses van a su rollo. Vamos, que estos poco más que inventaron los RPG. Luego vendrían *Neverwinter Knights, Los Caballeros de la Antigua República* o *Mass Effect* (¿no os parece suficiente curriculum?).

Ahora este prestigioso estudio, integrado en la todopoderosa EA, nos a prensentado el juego que dará comienzo a la nueva gran saga de rol con mayúsculas, *Dragon Age*. Sus propios creadores afirman de él que se trata del sucesor espiritual de *Baldur's Gate*. Aí es nada. ¿Será para tanto, o es un farol?



EL DISEÑO DEL JUEGO recurre a topicos de de la fantasía medieval, pero con un toque más oscuro, más adulto

Los orígenes de una saga

Como podéis imaginar, el subtítulo Origins que acompaña al título no es una casualidad. Bioware ha estado mimando este proyecto varios años, es su nueva 'joya' y quiere que sea el inicio de una serie de juegos larga y próspera.

Hace unas semanas, tuvimos ocasión de probar la versión PC del juego (el título también está confirmado para PS3 y Xbox 360) y hablar con algunos de los integrantes del equipo de desarrollo. El juego tiene un aspecto excepcional y muestra todas las virtudes gráficas de las que ya alardeó Mass Effect. Sobre todo, encontramos similitudes en las exquisitas secuencias de vídeo, las expresiones faciales de los personajes...

Por supuesto, ***Dragon Age Origins*** está inspirado en la típica fantasía medieval, como los clásicos del género, pero se nota que a BioWare no le ha costado olvidar las historias del espacio para volver a las catacumbas de elfos, magos y enanos. La historia nos sitúa



AL CONTRARIO QUE EN otros títulos, aquí los elfos son una raza proscrita y renegada, nada idealizada

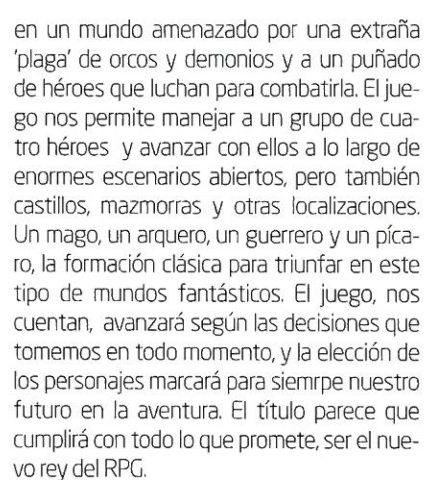
No se trata de *Baldur's Gate 3*, porque Bioware quería un nuevo comienzo, nuevas reglas, una nueva saga para hacer historia





AL FONDO DE UNA mazmorra siempre hay un jefe final que nos pondrá las cosas muy difíciles. Usa a todo tu equipo para acabar con él.

LA CÁMARA DEL JUEGO es realmente versátil, por lo que podemos cambiar la vista an uestro antojo en cualquier momento.



DA ÓRDENES DE ATAQUE a cada componente de tu grupo mediante la barra de habilidades.

El juego reacciona y cambia según nuestras decisiones y el estatus de nuestro personaje... esto lo hará muy 'rejugable'

en un mundo amenazado por una extraña 'plaga' de orcos y demonios y a un puñado de héroes que luchan para combatirla. El juego nos permite manejar a un grupo de cuatro héroes y avanzar con ellos a lo largo de enormes escenarios abiertos, pero también castillos, mazmorras y otras localizaciones. Un mago, un arquero, un guerrero y un pícaro, la formación clásica para triunfar en este tipo de mundos fantásticos. El juego, nos cuentan, avanzará según las decisiones que tomemos en todo momento, y la elección de los personajes marcará para siemrpe nuestro futuro en la aventura. El título parece que cumplirá con todo lo que promete, ser el nuevo rey del RPG.

>Por Gustavo Maeso

La ficha

Dragon Age: Origins

Desarrolladora: **BioWare**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: Verano 2009



Plataformas




Curriculum Vitae

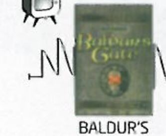
EN EL CURRICULUM de BioWare encontramos algunos de los mejores juegos de rol de las dos últimas décadas: Baldur's Gate, Baldur's Gate II, Neverwinter Nights, Star Wars KOTOR, Jade Empire, Mass Effect...

Una precuela en forma de novela

DRAGON AGE: THE Stolen Throne es el nombre de la novela que saldrá a la venta en marzo (en estados unidos) y que servirá de precuela para el juego. La novela está escrita por David Gaider, uno de los guionistas de Bioware. Esperemos que llegue a nuestro país.



Interferencias



BALDUR'S GATE



CANCION DE HIELO Y FUEGO



MASS EFFECT

En la red

Página oficial **dragonage.bioware.com**

> Elige bien a tu héroe





Como todo buen juego de rol que se precie, en nuestras manos está elegir a nuestro personaje y sus orígenes. Podemos comenzar la historia en un rico palacio o como un mendigo tirado en alguna calle. La selección de los orígenes de nuestro héroe será fundamental para el devenir de la aventura. Después de elegir cuna y aspecto para el héroe, hay que darle una profesión: pícaro, guerrero, arquero, mago... cada uno tendrá sus propias característicvas y habilidades y, de nuevo, su elección nos hará experimetnar un juego único. Pero, como ya hemos dicho, no siempre lucharemos sólos, sino que podremos ir acompañados de hasta tres compañeros y manejarlos a todos en nuestra batalla contra las fuerzas de 'la plaga'.

BATTLEFORGE

Enseña tus cartas

Un juego de estrategia en tiempo real, con un añadido muy original e interesante: todas tus unidades para la batalla saldrán del mazo de cartas que hayas conseguido coleccionar. Baraja y aprieta los dientes.

Tal vez no hayas oído hablar de *Battleforge*, ya que se trata de un desarrollo poco conocido y que no ha tenido demasiada repercusión, pero te podemos asegurar que estamos ante un juegazo que va a enamorar a muchos usuarios de PC. Los chicos de Phenomic, un estudio de Electronic Arts, han metido en una coctelera estrategia en tiempo real, los juegos RPG de cartas clásicos y todo lo bueno de un mundo fantástico y persistente online. Y lo que ha salido de esta mezcla es un título muy original y, estamos convencidos, increíblemente adictivo. Os contamos:

Battleforge es una especie de MMO, ya que el juego requerirá conexión a internet constante para poder jugar. Al conectarte entrarás a formar parte de una comunidad de jugadores de todo el mundo, con los que poder intercambiar cartas, porque de cartas trata todo esto. Como un juego de RPG de esos que tiran de baraja. Aquí el objetivo es hacerse con un buen taco, cargado con las mejores criaturas, ataques y demás. Tu taco perfecto lo irás conformando adquiriendo cartas a través del propio juego o cambiándolas entre los jugadores conectados. Después, es hora de saltar a la arena. Aquí, sobre un mapa 3D espectacular y con todo el aspecto



Utiliza el terreno

Cartas, suerte y táctica militar

Aunque, en principio, el juego se basa en la baraja de cada contendiente, una vez metidos en faena entra en juego la estrategia pura y dura. Hay que saber qué criaturas sacar dependiendo del terreno, los edificios, las unidades enemigas... Tal vez sea mejor invocar una catapulta y colocarla sobre una colina, que sacar a la mesa un enorme mostruo que sea aniquilado por un hechizo enemigo.



> ## ¿Solo no puedes?, pues pide ayuda

La ventaja de estar siempre conectado, aunque estemos luchando contra la máquina, permite que si nos encontramos ante un reto insuperable, podamos pedir ayuda a cualquier otro jugador. En cualquier momento, otro usuario conectado puede incorporarse a tu partida y arrimar el hombro con su baraja, tal vez, mejor elaborada, o puede darte esa carta que necesitas para superar a ese correoso enemigo,

> ## Un mundo enorme

Además de la perfecta armonía entre juego de cartas y estrategia en tiempo real es increíble que todo se juegue en un enorme mundo épico, persistente y online. Así, en el mapeado hay de todo, desde escenarios donde los jugadores más nuevos puedan ir abriendose camino sólos, hasta enormes zonas muy peligrosas, pensadas para jugadores más expertos, unidos en decenas, con sus elaboradas barajas, para vivir batallas épicas.



> ## Todo está en las cartas

Cada carta contiene toda la información que necesitamos para utilizarla en combate. En la carta aparece arriba el nombre de la criatura o recurso, los orbes y el coste de invocación necesario para utilizarla, sus habilidades, el daño que inflinge y su vida.

La ficha

BattleForge

Desarrolladora: **Phenomic**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: 27 de marzo



Plataformas



Banda sonora de lujo

LA BANDA SONORA de *Battleforge* nos ha dejado alucinados. Compuesta por T. Sillescu, Alexander Röder, Alex Pfeffer y Markus Schmidt, e interpretada por la con la Orquesta de Brandeburgo bajo la dirección de Pierre Langer, puede adquirirse en formato CD o album digital.



En la red

Página oficial www.battleforge.com

Comunidad de jugadores

UNO DE LOS aspectos que más quieren potenciar los desarrolladores es en la importancia de la comunidad. Todos los jugadores, a través del juego, podrán organizar competiciones, clasificaciones, pachangas... e incluso apostarse cartas concretas en una batalla a muerte.

Interferencias





MAGIC THE GATHERING



WORLD OF WARCRAFT



WARCRAFT III



y el control de un juego de estrategia al uso, puedes comenzar a colocar cartas sobre el terreno. Al hacerlo, arrastrándolas con el ratón, las cartas cobran vida y aparecen las unidades, a las que ya puedes dirigir a la batalla. Aunque se juegue online, además de partidas multijugador, el juego contará con una campaña para combatir contra la máquina. Todo esto, en movmiento resulta espectacular.

Cada baraja de batalla estará formada por 20 cartas que tendremos que colocar cuidadosamente, estudiando la estrategia de cada combate. Las cartas se dividen en cartas de fuego, de hielo, de naturaleza y de sombra y contarán con cientos de criaturas, edificios, poderes especiales, etc. Colocar una carta en medio de la arena conlleva un coste de invocación, que se mide con una barra de energía que se va rellenando durante la partida. Así, hay que tener un ojo en la batalla, otro en la barra de invocación y otro en la baraja, para pensar nuevas incorporaciones.

>*Por Gustavo Maeso*





VIOLENCIA ENTRE NINJAS CON combates a muerte. ¿Alguien quiere más?

Un ninja con muy malas pulgas

Tenchu 4 muestra un aspecto impecable, con sólidos modelados, ágiles animaciones y entornos increíblemente detallados. Necesitamos títulos así en Wii y PSP.



La ficha

Tenchu 4

Desarrolladora: **From Software**
Editora: **Ubisoft**
Lanzamiento: Primavera 2009

Plataformas

Idiomas

Voces / Textos

UNA PENA que las voces no se hayan traducido.

PEGI

16+

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.tenchu4game.uk.ubi.com**

Wii y PSP

MÁS ALLÁ DEL entorno visual, las diferencias jugables también existirán. Adquire ha aprovechado el stick analógico de PSP para simular el puntero de Wii y darnos una capacidad similar a la hora de disparar nuestras armas a sitios concretos. Otros movimientos gestuales, como los saltos o duelos a espada se han adaptado aprovechando el amplio botonero de la portátil.

La saga Tenchu es de sobra conocida por todos. Combate con sabor oriental, leyendas... Y ahora todo para Wii y PSP. En esta ocasión, contamos con una compleja historia que enlaza con las anteriores entregas y que, como no podía ser de otro modo, hay traiciones, amoríos... Tanto han querido innnovar, que los amantes de la franquicia podrán disfrutar de un enfrentamiento a cara de perro entre Rikkamaru y Ayane.

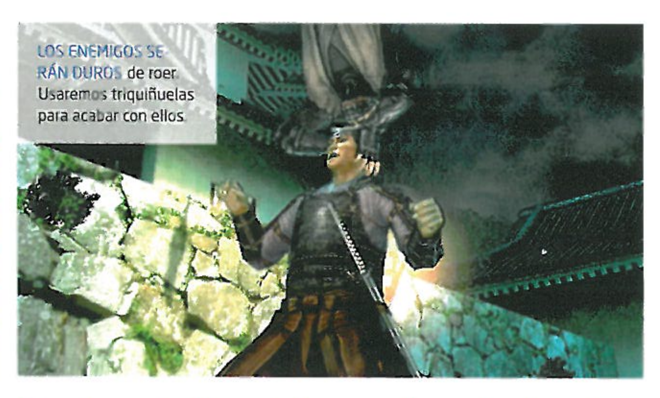
Si embargo, a pesar de esto las historias de ambos se viven de forma independiente, y aunque se cruzan, incluyen misiones exclusivas que se 'cuentan' a lo largo de 10 capítulos, aunque ambos ninjas tendrán accesibles más de 50 misiones alternativas para que la experiencia esté al alcance de todo tipo de jugadores.

Los gráficos, como podéis imaginar, no serán su fuerte, pero sí el sistema de combate y uso del sigilo como arma. Hablando de ellas, ambos ninjas son muy buenos con la espada, pero, aunque cuentan con algunos combos muy útiles, no les resulta nada sencillo eliminar directamente a los enemigos, si estos están preparados para sus ataques. Así, la clave es el sigilo, y por supuesto, ¿a qué te recuerda? En definitiva, Tenchu 4 vivirá una nueva etapa, y creemos que será bastante buena, en dos consolas que merecen contar con un catálogo que apoye títulos al menos decentes como éste.

> Por Marca Player



LOS COMBATES PROMETEN SER espectaculares, como debe ser.



LOS ENEMIGOS SERÁN DUROS de roer. Usaremos triquiñuelas para acabar con ellos.

Desde estrellas ninja y un "gancho" casi mágico a trampas o herramientas para borrar nuestras huellas, miles de utensilios



La ficha



Cooking Mama 2: World Kitchen

Desarrolladora: **OfficeCreate**
Editora: **Digital Bros**
Lanzamiento: 6 de febrero



Plataformas



Idiomas

Voces · Textos

LAS FRASES PUEDEN llegar a ser muy repetitivas.

PEGI



www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.cookingmamaworldkitchen.com**

Para toda la familia

COOKING MAMA 2: World Kitchen resume a la perfección el concepto de juego familair que tanto se maneja cuando se habla de Wii. A su aspecto amable con dibujos anime de estilo japonés, se une una perfecta localización al español y juegos que cualquiera puede captar en pocos minutos y que tienen más gracia si se juegan en compañía.

Ensayo-error

EL CLÁSICO SISTEMA de ensayo-error es vital para pdoer avanzar a lo largo del título porque las explicaciones de los minijuegos son meramente icónicas y, a veces, demasiado escuetas. Prueba todo.

COOKING MAMA 2: WORLD KITCHEN

Disfruta de la cocina sin ponerte el mantel

La segunda entrega vuelve a proponernos un estilo lleno de minijuegos gastronómicos con los que no aprenderemos mucho de cocina, pero conseguiremos mover el cuerpo

Volvemos a la cocina de *Cooking Mama* para recuperar recetas de todo el mundo a través de decenas de minijuegos basados en el control del Wiimote. Remover, cortar, pelar, echar sal, calentar, voltear,... cualquiera de las acciones que te imagines en el escenario de una cocina se recogen en esta serie de minijuegos en los que una madre controla todos los avances de su niño a la hora de desarrollar diferentes recetas que iremos desbloqueando. La madre, siempre vigilante, también estará presente como personaje jugable cada vez que el niño no sea capaz de desarrollar una acción correctamente de forma que saltará un juego extra que nos pondrá en el 'mandil' de la buena mujer intentando arreglar el desaguisado -nunca mejor dicho- gracias a su potente salto para recoger una hamburguesa, su fuerza para detener un 'mochi' escurridizo o su velocidad frente al perro de la casa, que actúa de contrario, para alcanzar una tostada que se escapa de la encimera. Con modalidades que permiten el juego cooperativo, un modo que sólo puntúa si consigues acabar la receta con éxito y modos de competición, *Cooking Mama 2: World Kitchen* recorre la gastronomía mundial a golpe de sartén gracias a un control creado a la medida de Wii. **>Por Chema Antón**

El perro de la casa se convierte en el enemigo de la madre en algunas de las pruebas







EL JUEGO DE STORMREGION permite manejar tanques y unidades de la guerra fría.

La ficha

Codename: Panzers Cold War

Desarrolladora: **InnoGlow/StormRegion**
Editora: **Atari**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas

Idiomas

Voces: Inglés — Textos: Español

HABRÍAMOS PREFERIDO UN doblaje completo

PEGI

12+

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.codename-panzers-coldwar.com/**

CODENAME: PANZERS COLD WAR

Conduce un tanque en tiempo real

La nueva entrega de la saga de estrategia Codename: Panzers recibe un importante lavado de cara y mejoras jugables a destacar.

El primer acercamiento a una versión casi final de *Codename: Panzers Cold War* muestra un juego muy orientado a la acción táctica basada en conquista de puntos de interés y misiones primarias y secundarias. Acción frenética al mejor estilo RTS.

Ambientado en la guerra fría que las potencias USA y Unión Soviética mantuvieron durante 40 años, el juego de StormRegion viste un aspecto gráfico más que moderno al más puro estilo World in Conflict (mejor RTS de los últimos tres años con permiso de Halo Wars) y muy cerca de aquel en efectos de explosiones, partículas y física destructiva.

En las fases jugadas, el Codename: Panzers ofrece aspectos tan interesantes para el género como la mejora de experiencia de las unidades tras sus éxitos sin perecer, además de las consabidas acciones exclusivas. Mención especial a los tanques que dan nombre a la saga: Mejorables vía inversión económica; podremos instalarles desde radares, lanzallamas, etc... Los batallones experimentados y bien equipados parecen ser, aquí, una garantía de éxito en las misiones.

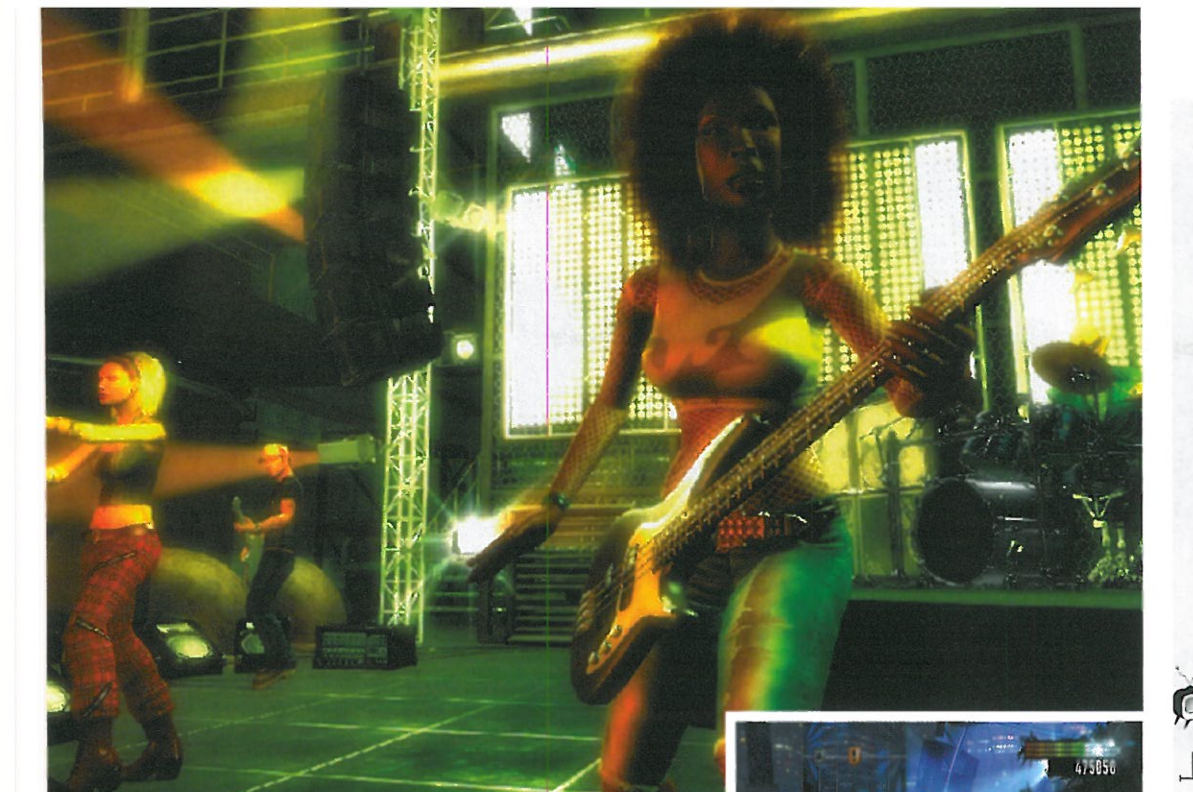
Al mismo tiempo, muchas unidades permiten atrincherarse, construyendo bases médicas o torretas defensivo/ofensivas sujetas a quien las haya creado.



LOS ESCENARIOS, DE ALTA calidad, son completamente destructibles por el fuego amigo

En cuanto a los modos que ofrece, además de la campaña para un jugador, existe un modo multi que hará las delicias de los generales ávidos de eliminar adversarios con neuronas en vez de transistores.

>Por Juanma Castillo



ROCK REVOLUTION

Regresa el creador del género

Si creías que Guitar Hero y Rock Band son los pioneros en el género musical, estás muy equivocado. Konami lo inventó y se dispone a demostrarlo.

Desde la aparición del primer BeatMania, "simulador de DJ", allá por 1997, Konami ha ido ampliando su catálogo de simuladores musicales de un modo sorprendente... aunque solo en Japón. Antes de la aparición de Guitar Hero o Singstar, Konami ya había lanzado Guitar Freaks, Karaoke Revolution, Dance Dance Revolution, DrumMania... hasta un simulador de teclado llamado KeyboardMania. El problema es que Konami Japón, muy suya, se mostró muy reticente a entrar en el mercado europeo... hasta ahora.

El género musical según Konami

Rock Revolution recupera el espíritu de Guitar Freaks y DrumMania (ya que permite tocar la batería, la guitarra y/o el bajo) y añade la posibilidad de utilizar cualquiera de los periféricos aparecidos para GH o RockBand, aunque siempre podremos hacernos con la versión del juego que incluye un panel como el de una batería electrónica, con seis "parches" y un pedal de bombo. El mes que viene veremos si Rock Revolution está a la altura de las circunstancias.

> *Por Lázaro "Doc" Fernández*

> No todo será tocar por tocar

Rock Revolution incluirá unas 30 canciones diferentes, todas licenciadas (aunque solo un par creadas a partir del master original) y varios modos de juego. Junto al clásico modo arcade encontraremos un modo historia, un sistema para personalizar a nuestro personaje y hasta un estudio de grabación, en el que podremos personalizar el sonido de nuestros instrumentos y montarnos una Jam Session en toda regla.

LA VERSIÓN PARA WII, mostrada en la pantalla de abajo, tiene un look caricaturesco y un control más sencillo.



PODRÁS TOCAR LA GUITARRA, el bajo y la batería; no incluirá opciones para cantar.

La ficha

Rock Revolution

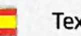
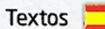
Desarrolladora: **Zoe Mode/HB Studios**
Editora: **Konami**
Lanzamiento: 30 de abril 2009



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

TODOS LOS MENÚS del juego estarán traducidos

Interferencias


GUITAR FREAKS


DRUM MANIA


BEATMANIA

Versiones Wii y Nintendo DS

LAS CONSOLAS DE Nintendo tendrán su propia versión del juego de Konami. En Wii podremos jugar sin necesidad de guitarra o batería, únicamente con el "Wiimando" y el Nunchuck. La versión para DS nos permitirá personalizar las actuaciones con fuegos artificiales o cañones laser

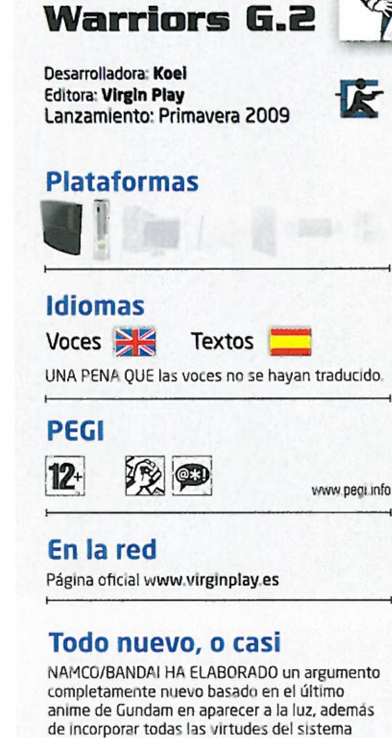
La batería de Konami

INSPIRÁNDOSE CLARAMENTE EN los kits de batería electrónicos profesionales, Konami ha evolucionado el panel creado con DrumMania para incluir un total de seis parches sensibles a la fuerza.





COLECCIONA PARTES DE ROBOTS durante las misiones y construye tu armadura personalizada.



La ficha

Dynasty Warriors G.2

Desarrolladora: **Koei**
Editora: **Virgin Play**
Lanzamiento: Primavera 2009

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

UNA PENA QUE las voces no se hayan traducido.

PEGI

12+

www.pegi.info

En la red

Página oficial www.virginplay.es

Todo nuevo, o casi

NAMCO/BANDAI HA ELABORADO un argumento completamente nuevo basado en el último anime de Gundam en aparecer a la luz, además de incorporar todas las virtudes del sistema de combate de Dynasty Warriors, la popular franquicia de Koei.

Avanza y liquida todo lo que veas

El nuevo título nos ofrece más niveles en los que desencadenar espectaculares batallas entre robots gigantes, con escenarios que irán destruyéndose en tiempo real.

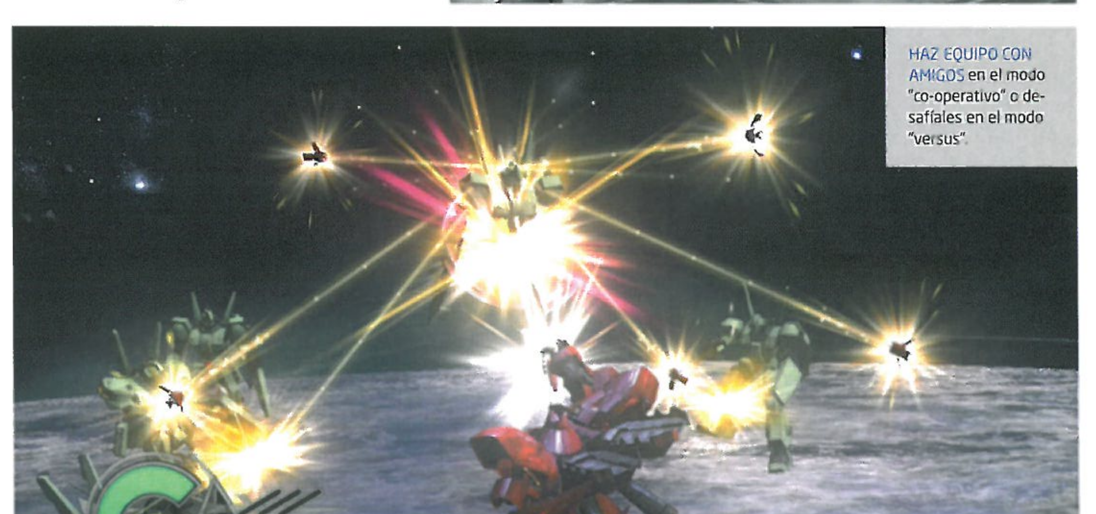
En el futuro, las colonias espaciales rebeldes se lanzan hacia una guerra brutal por la independencia contra el planeta tierra, con una serie de ataques orbitales. El caótico asalto significa el amanecer de una nueva era de combates. Dynasty Warrios Gumdam 2 supone, una vez más, la combinación el devastador poder de las armaduras, el rico legado del Universo Gundam y el furioso juego de acción táctico de las series Dynasty Warriors. El juego empujará a los jugadores a batallas increíbles contra legiones de enemigos con Mobile Suits en las distintas superficies planetarias con las que cuenta el juego. Mucho golpe, mucho láser, miles de enemigos por todos los lados, destrucción masiva a lo largo y ancho de la pantalla y una locura colectiva digna de cualquier título de la saga.

Participa en batallas contra enemigos colosales cuyas armaduras están en un nivel muy por encima de tu Mobile Suit

El problema, para quien no sea fan de esta franquicia, es el mismo de siempre. Muy lineal en cuando a que es un Dynasty de libro: avanzar y liquidar. Detrás de eso no hay mucho más. Eso sí, si eres de los que les mola contar la cantidad de muertos al más puro estilo Hot Shots 2 cuando Topper Harley se viste como Rambo, este es sin duda uno de los juegos que te encantarán. Acción, disparos y lucha a tope.

>Por Marca Player

CONSTRUYE AMISTADES Y RIVALIDADES con el enorme elenco de personajes.



HAZ EQUIPO CON AMIGOS en el modo "co-operativo" o desafíales en el modo "versus".



Cambia tus
Videojuegos
Wii
ROCK BAND
XBOX LIVE
PS3
XBOX 360
Wii
Cambia tus videojuegos de PS3, Wii y XBOX 360 por lo que más te guste
Trae a cualquiera de las tiendas Fnac los videojuegos que no uses y te daremos por cada uno hasta 30€ en tarjetas regalo Fnac.
Consulta la dirección de tu tienda Fnac más cercana en www.fnac.es
fnac
www.fnac.es

> Análisis

Nos metemos a fondo en los juegos del momento

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

Violencia espacial

El popular juego de miniaturas y tablero vuelve a protagonizar un título de estrategia en tiempo real excepcional. Esta esperada secuela va a contentar a todos los fans de los orcos y los marines espaciales.

EL NIVEL GRÁFICO DEL juego es algo increíble, a pesar de no ser perfecto.



EL MODO DE JUEGO ES REALMENTE interesante. Eliminar la gestión de recursos y de las bases ha sido una verdadera genialidad.

Hace algo más de 4 años, los chicos de Relic Entertainment convirtieron en un título de estrategia en tiempo real el popular universo de Warhammer 40.000, el juego de miniaturas de Games Workshop que perpetúa la guerra entre humanos y orcos más allá de la conquista del espacio. *Dawn of War* resultó un juego de estrategia genial que encandiló tanto los fans del universo Warhammer como a los amantes de los juegos de estrategia en general. El título cosechó un gran éxito y prueba de ello es que ha seguido jugándose hasta la actualidad, sobre todo porque ha recibido tres interesantes expansiones, *Winter Assault* en 2005, *Dark Crusade* en 2006 y *Soulstorm* en 2008. Ahora, los chicos de Relic lanzan su secuela dándole una vuelta al concepto de juego de estrategia clásica. Han eliminado la gestión de recursos y de base, centrándose únicamente en la estrategia de combate. Aquí prima la batalla, la sangre de los orcos derramada por las escuadras de marines espaciales. ¿Quién necesita más?

Cuervos sangrientos

Warhammer 40.000 Dawn of War II nos vuelve a situar en la cruenta batalla por la supervivencia que llevan a cabo los humanos en su conquista espacial. En el sector más alejado del Imperio del Hombre, el sector Aureliam, es donde se libra la batalla más sangrienta. Allí es donde aparecieron por primera vez los Cuervos Sangrientos (Blood Ravens), un capí- »





LAS BATALLAS SON UNA MARAVILLA. No te pierdas los enfrentamientos y la calidad de los confrontamientos entre humanos y orcos.

Es sorprendente cómo han cambiado la forma de juego, la han enfocado al combate puro y duro y el resultado ha salido tan bien. Tan directo, tan adictivo, tan brutalmente violento, tan Warhammer.

La ficha



W4K: Dawn of War II

Desarrolladora: **Relic**
Editora: **THQ**
Precio: **49,95€**
Lanzamiento: 20 de Febrero



Plataformas



Idiomas

Textos  Voces 

UN DOBLAJE MUY bueno, de diez.

Multijugador

6 JUGADORES EN BATALLAS 3 contra 3 (brutal), campaña cooperativa, 1 contra 1...

PEGI

www.pegi.info

Cuatro razas en liza

EN EL MODO multijugador podemos elegir a una de las cuatro razas disponibles en el juego (en el modo campaña sólo podemos jugar con los humanos): marines espaciales, orcos, eldars y tiránidos. El modo multijugador

Requerimientos hardware

MÍNIMOS > WINDOWS XP SP2 / Windows Vista SP1 • Pentium 4 3.2 GHz o cualquier procesador Dual Core • 1 GB RAM (XP), 1.5 GB RAM (Vista) • Gráfica 128 Mb (Nvidia GeForce 6600 GT) • 5,5 Gb HD **RECOMENDADOS >** AMD Athlon 64X2 4400+ o cualquier Intel Dual Core • 2 Gb RAM • Gráfica 256 Mb (Nvidia GeForce 7800 GT)

Arriba y abajo



- > EL MODO DE juego enfocado al combate
- > LA ADAPTACIÓN AL universo Warhammer
- > LA CAMPAÑA SE acaba, por desgracia
- > NOS HUBIERA GUSTADO más razas

Las notas

9.3 EL ÚNICO RTS de ciencia ficción para PC interesante a día de hoy en las tiendas. Además, es Warhammer.

En la red

Página oficial **www.dawnofwar2.com/es**

RELIC HA ELIMINADO LA gestión de recursos y bases del primer juego y el resultado es excepcional, frenético.

COMO EL UNIVERSO WARHAMMER nos tiene acostumbrados, la brutalidad está a la orden del día.



LOS TIRÁNIDOS SERÁN LA raza preferida de muchos en los combates multijugador. A nosotros nos encanta.



ESTRAORDINARIO ASPECTO TÉCNICO PARA este esperado juego de estrategia en tiempo real de ciencia ficción.

tulo de los Marines Espaciales que se enfrentan en estos mundos alejados del centro del imperio, con las razas más hostiles de alienígenas. Nuestro héroe es un nuevo marine espacial, comandante en jefe recién ascendido, que es enviado a Calderis para ayudar al capitán Thule (un viejo conocido que ya aparecía en la campaña de la expansión *Dark Crusade*).

DOW II no es un juego de estrategia típico, basado en la recolección de recursos o en la gestión de bases, fábricas o edificios de todo tipo. Aquí no hay edificios, no hay recursos, no hay planificación logística. Aquí sólo hay soldados y un enemigo al que alcanzar y aniquilar. Así, las misiones, muy rápidas en la mayoría de los casos, se resuelven conduciendo a nuestro héroe y su equipo (podemos elegir a nuestras tropas al inicio de la misión) a través del mapa hasta llegar a un objetivo. Si el mapa es muy extenso, necesitaremos conquistar localizaciones intermedias para obtener suministros y recuperar el aliento, y también podremos recibir refuerzos a lo largo de la misión. Al llegar al objetivo, hay que eliminar a los enemigos finales y misión cumplida. Simple, eficaz, rápido... pero tremendamente adictivo. Un RTS frenético.

> Por Gustavo Maeso

> Desde el tablero

Pintando figuritas para jugar

El origen de warhammer 40.000 se encuentra en un popular juego de tablero. Como muestra para enseñaros el origen de este genial juego de estrategia, hemos tenido en la redacción una colección de figuras de lujo.
José Herráez, un amigo de la revista, decidió pintar un ejército de marines del capítulo Blood Ravens tras jugar al primer Dawn of War. El ejército se compone de dos escuadras tácticas (las más flexibles en el campo de batalla) con armas pesadas de apoyo y sargentos veteranos, una escuadra de francotiradores y una escuadra de mando (que incluye capitán, médico, portaestandarte y paladín de la compañía) que va montada en su propio transporte blindado (Rhino), un Dreadnought y un Land Speeder (un vehículo gravitatorio). pintarlas le costó todo un año y ganaron un concurso de pintura en las tiendas Games Workshop.



entrénate con los mejores!!



Aprende **idiomas** practicando **deporte**

Inglés • Francés • Alemán

- **Campamentos en España**
- **Sports Camps en el Extranjero:** tenis, golf, baloncesto, equitación, fútbol, natación, skate, gimnasia, rugby y muchos más!!!
- **Cursos de idiomas para todas las edades:** niños, jóvenes, adultos y ejecutivos

www.deportesenotroidioma.com

sports &language

902 116 494

www.sportslanguage.com

LA RIVALIDAD ENTRE RYU y Ken vuelve a tomar protagonismo en esta nueva entrega.

STREET FIGHTER IV

El regreso de todo un mito

Varias generaciones han disfrutado durante toda una década de la primera y mejor saga de juegos de lucha en 2D. Ahora, la generación de gráficos poligonales y juego on-line recibe su ración de Street Fighter

Diez años han pasado desde la última aparición de la saga de Capcom en los salones; *Street Fighter III: Third Strike* puso el broche a una década de éxitos y "piques" de todo tipo en los recreativos. Ahora, Capcom, legítimos creadores del género de la lucha 2D, adaptan el concepto de la saga Street Fighter a la nueva generación de entretenimiento, sin dejar de lado los elementos que han hecho grande a la saga protagonizada por Ryu, Ken y compañía.

Un juego que lo tiene todo

No sabemos si la gente de Capcom ha estado estos últimos diez años pensando en la mejor forma de "resucitar" a su saga estrella o todo ha salido rodado apenas sin quererlo; la cuestión es que *Street Fighter IV*, a grandes rasgos, lo tiene todo: la mejor jugabilidad 2D, impresionantes gráficos 3D, los personajes y las técnicas "de toda la vida", rompedoras novedades jugables... Pero vayamos por partes.

En *Street Fighter IV* tienen cabida todos los tipos de jugador, desde el experto en el arte del combo hasta el luchador más novato.



ZANGIEF HA GANADO AGILIDAD y además es capaz de agarrar al oponente a mucha distancia.



EL PERSONAJE "CÓMICO" DE DAN ha terminado convirtiéndose en uno de los luchadores más completos de la saga

Ha merecido la pena esperar diez años; *Street Fighter IV* es el juego de lucha más completo y refinado de la historia.



Novedades varias

Modo desafío, intros, finales y nuevos trajes

Aunque la recreativa original de ***Street Fighter IV*** ya iba cargada con decenas de suculentas novedades para los aficionados a la lucha, Capcom no ha desaprovechado la oportunidad y ha incluído alguna que otra sorpresa. Junto a la presencia de luchadores como Cammy, Fei-Long, Gen y Rose, el juego presenta una intro y un final en formato anime para cada luchador y la posibilidad de descargar nuevos trajes alternativos para cada uno de los luchadores del juego. Además, si quieres aprender los mejores combos y movimientos de tu personaje preferido, Street Fighter IV te ayudará a conseguirlo a través del modo Desafío, que te obligará a realizar varios combos, aparentemente imposibles, mostrados en pantalla.

Técnicamente, el juego de Capcom posee unos magníficos gráficos 3D con Cel-Shading (efecto que los hace parecer dibujos animados), que ha permitido a los grafistas explayarse con todo tipo de animaciones y efectos. Por ejemplo, al ejecutar un Super-Combo o un Ultra-Combo, la cámara adoptará diferentes posiciones para dar más espectáculo a la acción. Como hemos mencionado, la jugabilidad de *Street Fighter IV* permitirá completar el juego a cualquier jugón anclado en SFII y su genial conversión a Super Nintendo (que, recordemos, sigue siendo el juego más vendido de la historia de Capcom); pero si eres un fanático del combo y siempre buscas algo nuevo en el género, *Street Fighter IV* te lo dará. Nuevos personajes, nuevas técnicas y combos y el espcteacular Focus Attack, que funciona como counter, reversal, unblockable y para cancelar técnicas normales o especiales... ¡todo en uno!

Street Fighter IV incluye un original sistema de juego on-line que, además del clásico modo versus, permitirá a cualquier interrumpirte durante el modo arcade para retarte. Como guinda, incluye una serie de extras, al más puro estilo clásico, compuesto por videos, imágenes y personajes secretos que deberemos desbloquear.

› Por Lázaro "Doc" Fernández

La ficha

Street Fighter IV



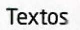
Desarrolladora: **Capcom / DIMPS**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: 20 de febrero

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 



LAS VOCES PUEDEN ponerse en inglés o en japonés

PEGI



www.pegi.info

Multijugador


2 COMO BUEN JUEGO de lucha que se precie, SFIV permite combates entre dos jugadores.

Online

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 > Junto al ya clásico sistema versus a través de internet, el título de Capcom ofrece la posibilidad de participar en partidas Arcade "abiertas", en las que podrás ser desafiado en cualquier momento por otro jugador a través de internet.

Arriba y abajo

- > PERFECTO PARA NOVATOS y para expertos
- > CONSERVA LA ESENCIA jugable de SF2
- > EL FOCUS ATTACK puede llegar a frustrarte... sobre todo jugando on-line contra expertos

Interferencias

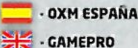
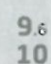



SFEX 2 PLUS — SSF2 TURBO — SF3 THIRD STRIKE

Las notas

9.6

· OXM ESPAÑA	9.6
· GAMEPRO	10

STREET FIGHTER IV es el juego de lucha más completo y refinado de todos los tiempos.

En la red

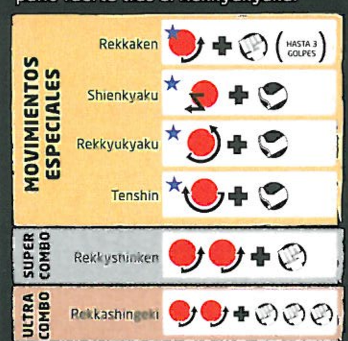
Página oficial **www.capcom-europe.com**

Street Fighter IV GUÍA DE COMBOS

Si no quieres mirar cada dos por tres el menú de pausa del juego, aquí tienes todos los movimientos, Supers y Ultras de Street Fighter IV. ¡Que lo disfrutes!

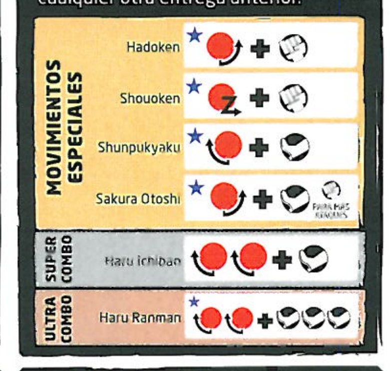
Fei Long

› El alter ego de Bruce Lee en el universo de Street Fighter sigue siendo difícil de controlar e imbatible a partes iguales. Podrás combinar un puño fuerte tras el Rekkyukyaku.



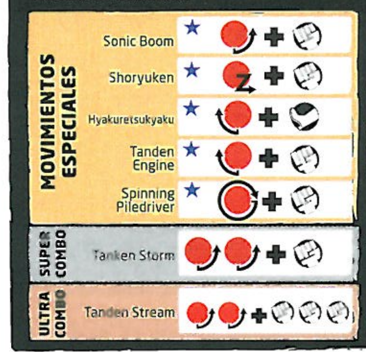
Sakura

› La fan número uno de Ryu sigue imitando sus movimientos a su manera, aunque en Street Fighter IV es mucho más efectiva y letal que en cualquier otra entrega anterior.



Seth

› El jefe final del juego une lo mejor de todos los luchadores. Si eres capaz de controlar todos sus movimientos, serás intocable en las partidas a través de internet.



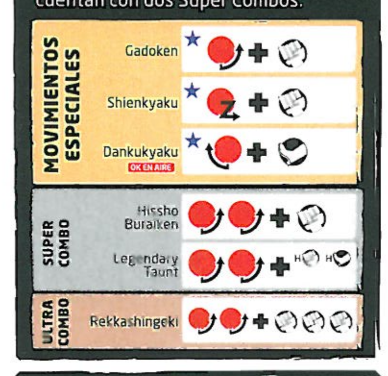
Gen

› La posibilidad de modificar su estilo de lucha (Mantis o Crane) en tiempo real, pulsando los tres puños o las tres patadas, convierte a Gen en el personaje más difícil de controlar.



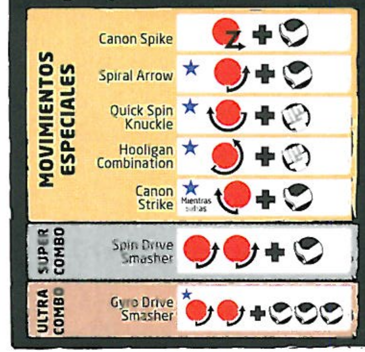
Dan

› El "imitador" de Ryu y de Ken sigue teniendo una increíble preferencia en todos sus golpes ante golpes de otros personajes y es de los pocos que cuentan con dos Super Combos.



Cammy

› La mujer soldado británica es ahora más fácil de controlar y sus golpes resultan más efectivos que en anteriores entregas, donde quedaba relegada por otros luchadores.



Gouken

› Al fin, el maestro de Ryu y Ken hace aparición. Es capaz de ejecutar los golpes de los dos luchadores mencionados, pero potenciados. Su tamaño lo hace vulnerable a agarres.



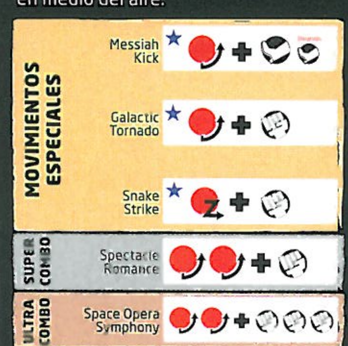
Akuma

› El personaje secreto de SSF2 Turbo sigue siendo tan letal como de costumbre, con un Raging Demon casi imparable y la posibilidad de rematar en el aire con muchas técnicas.



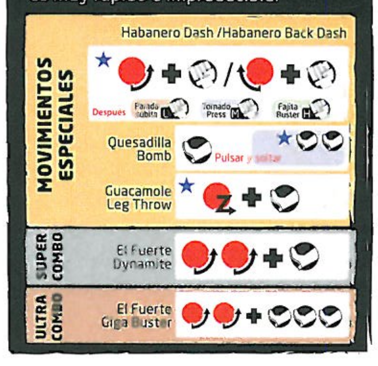
Rufus

› A pesar de su tamaño, Rufus es increíblemente ágil. Su movimiento más letal es su Super Combo, capaz de encadenarlo incluso con el oponente en medio del aire.



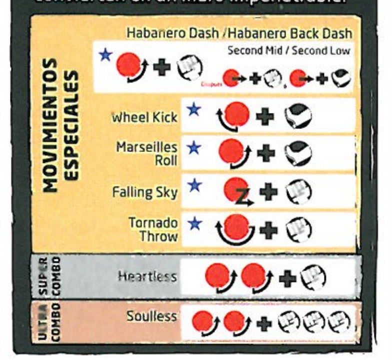
El Fuerte

› Su peculiar estilo de lucha no es ni mucho menos el más indicado para luchadores "conservadores" o, directamente, clásicos. Su mejor baza: es muy rápido e impredecible.



Abel

› Abel es el luchador perfecto para contrarrestar todo tipo de ataques y defender como nadie. Sus dos llaves, Falling Sky y Tornado Throw, lo convierten en un muro impenetrable.



Crimson Viper

› Aunque no cuenta con un gran número de ataques especiales, la diversidad de éstos dependiendo del botón utilizado hacen de C. Viper uno de los luchadores más completos.



LEYENDA

› Los Comandos listados se aplican cuando el personaje está mirando hacia la derecha.

★ =Posibilidad de potenciar el ataque (EX)

Los personajes clásicos se controlan prácticamente igual que en Street Fighter II, aunque ofrecen muchas más posibilidades.

M. Bison

› Su barrido deslizante y el archiconocido Psycho Crusher siguen siendo los mejores ataques de un personaje que apenas ha evolucionado en esta última entrega de SF.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Psycho Crusher

Double Knee Press

Head Press (Después: Somersault Skull Diver)

Devil Reverse (Después)

Bison Warp

SUPER COMBO

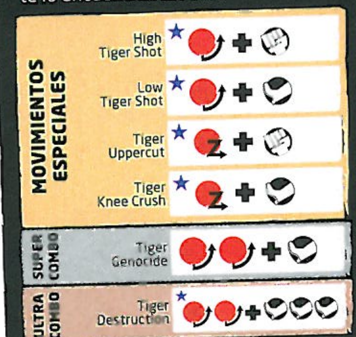
Knee Press Nightmare

ULTRA COMBO

Nightmare Booster

Sagat

› Cuando lo controla la CPU, ataca continuamente mostrando un montón de puntos débiles; cualquier experto con Sagat te hará llorar sangre cuando te lo encuentres on-line.



Balrog

› Sus ataques no son tan infalibles como en SSF2 Turbo, pero Balrog ha ganado equilibrio en esta nueva entrega, con ataques "normales" que llegan más lejos.



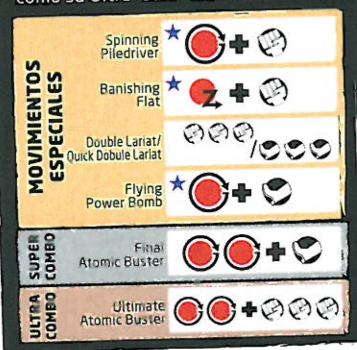
Vega

› El único representante español sigue siendo tan odioso como siempre; capaz de escapar a cualquier ataque y contraatacar con su Barcelona Attack y mortífero a larga distancia.



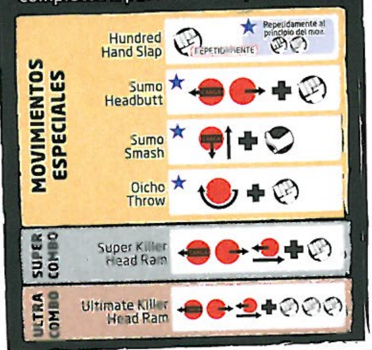
Zangief

› El ruso ha ganado mucho en esta nueva entrega; sus llaves son capaces de agarrar a los oponentes desde una distancia absurda y tanto su Super como su Ultra "sale" fácilmente.



Edmond Honda

› Si te acercas a él, sufrirás su terrible llave Oicho; si mantienes la distancia, serás víctima de sus mortíferos cabezazos. Uno de los luchadores más completos a pesar de su aspecto.



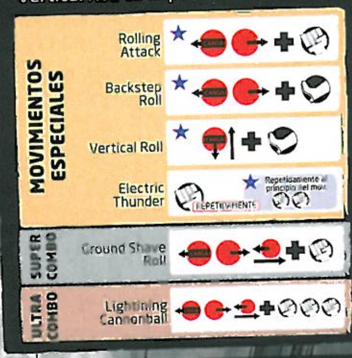
Dhalsim

› Aprende a combinar entre los golpes a corta distancia y los que te harán estirar las extremidades y podrás mostrar a todo el mundo que Dhalsim no es tan inofensivo como parece.



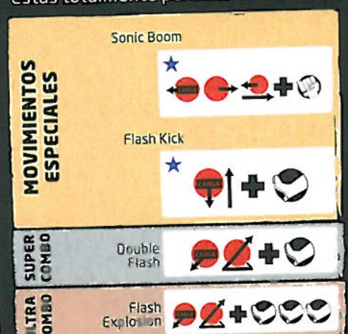
Blanka

› Rápido, efectivo (tanto por aire como en el suelo), impredecible... Blanka sigue siendo el paraíso y la pesadilla para muchos aficionados a la saga. Su Vertical Roll es imparable.



Guile

› Dos únicos movimientos especiales son suficientes para convertir a Guile en uno de los luchadores más técnicos de SFIV. Si te acorrala en la esquina, estás totalmente perdido.



Chun-Li

› Sus golpes normales son más efectivos, así como ciertos ataques como el Spinning Bird Kick. Sigue siendo "la reina del aire" y su Hyakuretsu-Kyaku, infalible.



Ken

› Los golpes normales y la capacidad de combo de sus especiales lo diferencian de Ryu. La posibilidad de combinar Hadoken y Shoryuken con Ultra y Super es todo un acierto.



Ryu

› La efectividad sobre todas las cosas. Sus ataques no son los que más golpes hacen en un combo, pero sí los que más energía quitan. Ryu es clásico, efectivo y demoledor.



A la altura del "Hype"

Después de hacer correr tinta como pocos juegos en la historia, Killzone aterriza dejándonos con la boca abierta

Las expectativas creadas en torno al título de Guerrilla podían encumbrarlo a la gloria del género o, como ocurrió con *Haze*, de Free Radical, convertirlo en un auténtico fracaso y un lastre inmenso para la compañía. Por suerte, la situación con ***Killzone 2*** no tiene nada que ver con *Haze*, de hecho, es absolutamente la opuesta, porque el título de Guerrilla lo tiene todo para convertirse en un auténtico mito del género como lo fue *Half-Life* en su día o, más recientemente, *Call of Duty: Modern Warfare*.

El que escribe es un enamorado de la saga y lleva esperando esta nueva entrega desde la aparición del controvertido trailer en el E3 de 2005 pero, objetivamente y, para empezar, ***Killzone 2*** es el juego con los mejores gráficos que hemos visto nunca; y repito, es una opinión totalmente objetiva. El planeta Helghan, donde se desarrolla la acción, es un entorno hostil, oscuro... y la representación que ha hecho Guerrilla de él es



El nivel gráfico del juego es algo increíble, a pesar de no ser perfecto.

impresionante. Los efectos de iluminación, el humo, la suciedad, las partículas que se mueven con el viento... todo le da un aspecto increíblemente realista al juego. Aunque sin duda alguna, el detalle que hace de *Killzone 2* el juego más espectacular y realista jamás aparecido en consola es el efecto de desenfoque aplicado a todas las cosas que están en movimiento en el juego; lo hemos visto en otros tírulos, pero nunca con la precisión con la que Guerrilla ha dotado al motor gráfico de su flamante título.

Confirmado que *Killzone 2* es el juego con mejores gráficos aparecido en consola, hablemos de su control, su desarrollo y su jugabilidad que, francamente, tampoco son lo que podríamos definir como "normalito". Primero, las malas noticas: aunque se rumorea que puede llegar como contenido descargable, el modo historia del juego no cuenta con un modo de juego cooperativo. Algo de lo que se han quejado muchos medios es de que *Killzone 2* es lineal... bueno, es tan lineal como cualquier otro shooter en primera persona, pero con »

La ficha



Killzone 2

Desarrolladora: **Guerrilla**
Editora: **Sony C. E.**
Precio PS3: **69,95€**
Lanzamiento: 25 de Febrero



Plataformas



Idiomas

Textos  Voces 

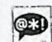
MUY BIEN EN general, aunque algún acento "chirría"

Multijugador




OCHO ESCENARIOS Y multitud de modos para un máximo de 32 jugadores.

PEGI

www.pegi.info

Vive el comienzo de la historia

SI EL ARGUMENTO de esta segunda entrega te parece bueno, siempre puedes recuperar el primer Killzone para jugarlo en tu PS2 (o en una PS3 de 60GB). A través de la primera entrega descubrirás porqué los Vektanos invaden Helghan en Killzone 2.

Arriba y abajo



- SU APARTADO GRÁFICO es totalmente sublime
- EL "TEMPO" DEL modo historia es perfecto



- A VECES ES algo lineal, como todos los fps
- SI NO TIENES una PS3, no podrás disfrutarlo

Interferencias

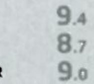


ALIENS EL REGRESO


KILLZONE


ENTER DE MATRIX

Las notas

9.6

IGN	9.4
CVG	8.7
EUROGAMER	9.0
MERISTATION	9.5

TÉCNICAMENTE IMPECABLE, CON un modo historia de "tempo" ajustado y un multijugador completísimo.

En la red

Página oficial www.killzone.com

EL REALISMO Y la naturalidad con la que se suceden todas las situaciones en el juego es impresionante.

Killzone 2 es el mejor shooter de los últimos años y estará entre los mejores de la historia; tiempo al tiempo 'Doc' dixit


LA MAYORÍA DE LAS secuencias están generadas por el motor gráfico y tienen esta pinta tan espectacular.


EN OCASIONES TENDRÁS QUE subir a un tanque, a un exoesqueleto o usar ametralladoras de posición.


LA ILUMINACIÓN Y EL efecto de desenfoque hacen la experiencia de juego increíblemente realista.

Más allá del modo historia

Un modo multijugador a la altura de las circunstancias

Aunque no alcanza la brutal cifra de 60 jugadores simultáneos, como *Resistance 2*, el modo multijugador de *Killzone 2* lo tiene todo para convertirse en el más jugado de la red. El sistema diseñado por Guerrilla recuerda mucho al de *Call of Duty 4*, ya que a medida que participemos en partidas on-line iremos ganando puntos y subiendo de rango, ganándonos así el acceso a nuevas clases de soldado (como por ejemplo, el médico) y a nuevas armas.

Killzone 2 presenta un total de ocho escenarios y una buena cantidad de modalidades que, en algunos casos, se darán cita en el mismo entorno y la misma partida, sucediéndose cada uno de los objetivos (proteger al "VIP", Team Deathmatch, conquista de zonas, etc), uno detrás de otro, sin cambiar de escenario, haciendo ganador de la partida al equipo que ha completado más misiones.



» más ritmo y variación, al más puro estilo *Half-Life* y *Half-Life 2*. Cada situación del juego te obligará a utilizar armas diferentes (el sistema para apuntar con precisión con el rifle de francotirador es lo mejor que se ha hecho nunca con un SixAxis), a afrontar cada oleada enemigos de variadas formas (la I.A. de los Helghast es avanzadísima), a subir a un tanque para defender la posición, a utilizar un exoesqueleto (al más puro estilo alien) para abrirte paso por una determinada zona...

El ritmo, tempo o como quieran llamarlo es lo que hace del modo historia de **Killzone 2** una experiencia sin igual. Y junto a la posibilidad de jugar en cuatro niveles de dificultad diferentes, conseguir trofeos y dos tipos de objetos "ocultos", el título de Guerrilla también presenta un completísimo modo multijugador para un máximo de 32 personas. Guerrilla ha conseguido superar, en algunos casos, las expectativas creadas, ha logrado plasmar en un juego la idea "conceptual" mostrada en el E3 de 2005 y, además, ha dado vida al shooter más completo, realista y espectacular de los últimos años. No se puede pedir más.

> Por Lázaro "Doc" Fernández

REVIVE, REESCRIBE Y REDEFINE
LOS GRANDES MOMENTOS EN LA HISTORIA DE WRESTLEMANIA.

LEGENDS OF WRESTLEMANIA

WRESTLEMANIA TOUR MODE
Mira el video real de Wrestlemania de los combates de los 80 & los 90 y luego completa los objetivos para revivir, reescribir y re-definir la historia.

MÁNAGERS LEGENDARIOS
Usa a tu mánager para atacar, distraer y golpear a tu contrincante.

CONECTIVIDAD CON WWE SMACKDOWN vs. RAW 2009*
Enfrenta las Leyendas del pasado con las Superestrellas de hoy.

ADEMÁS:
Más de 40 Superestrellas Legendarias y Mánagers, Jugabilidad Estilo Arcade, Modo Crea una Leyenda y Multijugador Online.

A LA VENTA EN MARZO DE 2009



Descárgate el juego de móvil en tu operadora



PLAYSTATION 3







www.thq-games.es















*Esta opción solo se puede usar junto con WWE SmackDown vs. Raw 2009, que se vende por separado.



LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR SON todo un regalo, tanto en modo cooperativo como versus a través de Xbox Live.

HALO WARS

Xbox, la estrategia te sienta tan bien...

Los creadores de la mítica saga *Age of Empires* han desmontado un mito: aquel que aseguraba que la estrategia en tiempo real era un género que no podía funcionar en una videoconsola.

Aunque ha habido interesantes incursiones de juegos de estrategia en las videoconsolas, es cierto que éste es un género que no ha terminado de llevarse bien con los pads y eso de jugar tumbados en el sillón. Pero los chicos de Enssemble Studios, a las órdenes de Microsoft, se empeñaron en romper esta barrera con un juego exclusivo para Xbox 360, pero basado en el universo de *Halo*, un éxito seguro. Este proyecto, que sale a la venta en unos días, supone el último juego del estudio que creó Age of Empire. Descansen en paz...

El control de *Halo Wars* es el principal argumento para su éxito. Con un par de botones, los gatillos y dejando el cursor fijo en medio de la pantalla, estás manejando a tus tropas en dos segundos. El juego está enfocado al combate, sobre todo, aunque también hay que construir y gestionar bases, que serán las encargadas de generar la energía y los recursos necesarios para construir nuestras unidades y vehículos. Todas estas unidades y vehículos son las que hemos visto aparecer tantas veces en los shooter de la saga. Es genial ver a los marines, a los spartans, los warthogs y demás enfren-

Los desarrolladores han recibido mucha información y apoyo de parte de Bungie, los creadores de la saga Halo, para realizar los diseños, las unidades...

Sencillo control

Conduce a tus tropas a la victoria

Os lo prometemos: el control de *Halo Wars* es relamente sencillo, intuitivo y eficaz. Tras hacer el tutorial, que ocupa un par de misiones para hacerse con los mandos, estamos listos para comenzar. El cursor queda fijo en el centro de la pantalla, con lo que podemos llegar a cualquier unidad en un momento, moviendo el stick izquierdo. Con el botón A podemos seleccionar una o varias unidades, y con el botón X, las mandamos atacar. Además, el botón Y activa la habilidad secundaria de ataque de algunas unidades (como lanzar granadas, en el caso de los marines). Si dejamos pulsado el botón A se abre el área de selección.



UN BUEN NÚMERO DE combinaciones de botones nos permiten dar órdenes precisas a cada unidad.

player RECOMENDADO

EL PUINTERO QUEDA FIJO en el centro de la pantalla, y moverlo con el pad es relamente sencillo.

Bases y recursos

Con lo primero que contamos en cada misión es con una base de operaciones. Aquí se recogen los recursos de forma automática y aquí podemos construir diferentes edificios, que nos abrirán las opcioens de construcción de unidades, vehículos y demás tecnología. Si los mapas son muy grandes, podemos ir construyendo más bases, que nos darán más recursos, más energía, más unidades... Pero las bases hay que protejerlas de los ataques constantes del Pacto.



TODOS LOS VEHÍCULOS PRESENTES en la saga podrás adquirirlos y utilizarlos en tus escaramuzas.

tarse a los peones covenants, los grunts, los elites... Un regalo para los fans del universo *Halo*.

20 años antes

La historia de Halo Wars se sitúa 20 años antes de los acontecimientos narrados en la trilogía de Halo. Así se explica el principio de la guerra con los covenant, y los aficionados a la saga conocerán nuevos personajes, ya que aquí no aparecen el Jefe Maestro, Cortana y compañía (¿o tal vez sí?). Entre misión y misión de la campaña, unos vídeos extraordinarios nos narran esta historia épica, con dos facciones luchando a muerte.

› *Por Gustavo Maeso*

La ficha

HALO WARS



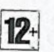
Desarrolladora: **Enssemble studios**
Editora: **Microsoft**
Precio: **64,95 euros**
Lanzamiento: 27 de febrero



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

EL DOBLAJE DEL juego tiene una gran calidad

PEGI





www.pegi.info

Multijugador

 2

DOS JUGADORES PUEDEN enfrentarse en *Halo Wars* o compartir campaña cooperativa.

El Espíritu del Fuego

NUESTRA NAVE NODRIZA en el juego, una estación en órbita desde donde nos llegan los recursos para nuestras bases, es el Spirit of Fire, comandado por el capitán Cutter. También tenemos una inteligencia artificial tipo 'Cortana', llamada Serina.

Arriba y abajo

- › EL CONTROL DE juego
- › EL DISEÑO Y la ambientación de *Halo*
- › LAS MISIONES SON algo lineales
- › ECHAMOS EN FALTA una campaña covenant

Interferencias


HALO 2


AGE OF EMPIRE



STARCRAFT

Las notas

8.6



9.0

TAL VEZ, EL mejor juego de estrategia para consola, aunque a los puristas del género les quedará corto

En la red

Pagina oficial **www.halowars.com**

GUÍA DE UNIDADES HALO WARS

UNSC
EL LADO HUMANO

El Espíritu de Fuego es la nave interestelar que dará apoyo al ejército de la UNSC en el juego. Toda la tecnología humana está puesta al servicio de la guerra contra El Pacto.

Base

1. Torreta
Son la defensa de tus bases. Equipada con ametralladora 202 XP, puede mejorarse.

2. Armería
Un laboratorio y fábrica de armamento. Proveé de mejoras a torretas, infantería, vehículos.

3. Reactor
La energía lo es todo. Protege tus reactores, son el objetivo de los ataques a tus bases.

4. Centro de abastecimiento
Recibe los recursos que llegan en paquetes de las naves en órbita del planeta.

5. Warthog - M12 LRV
Muy versátil. La versión más sencilla no monta la ametralladora estándar M41 anti-aérea.

Barracones

6. Marines
Una cuadrilla de 5 marines sólo te costarán 100 cajas de recursos. Su arma principal, el rifle MA5.

7. Lanzallamas
Estos marines especiales van equipados con un lanzallamas 'escupe-napalm' NA4.

8. Spartans
La fuerza de élite de la UNSC. Van equipados con el rifle especial MA5 y granadas de mano.

Base aérea

9. Vulture (buitre)
El buitre es una de las unidades más potentes. Puede cargar a 6 soldados.

10. Hornet
Una nave muy versátil, da apoyo a la infantería. Puede cargar dos marines/ ametralladoras.

Vehículos

11. Tanque escorpión
Enormes y pesados. Gran potencia de fuego y admiten a dos marines sobre su armazón.

12. Wolverine
Una torreta anti-aérea móvil. Equipados con misiles Argent V.

13. Cobra
Un todoterreno pesado armado con dos cañones de rail. Destructor total.

Utiliza los vehículos pesados para explorar el terreno

Construye torretas defensivas para defender tus bases



Covenant
EL PACTO

El Covenant es una extensa alianza de varias especies de alienígenas hostiles, mucho más avanzados tecnológicmanete que los humanos. Su fanatismo religioso es su punto débil.

Ciudadela

1. Generador de escudo
Puede generar escudos sobre la base, sobre unidades o sobre vehículos. La UNSC no tiene de esto.

2. Almacén
El centro de abastecimiento Covenant. Una especie de ascensor que mete los recursos a la ciudadela.

3. Torretas
La ciudadela tiene cuatro slots para crear torretas. Están equipadas con cañones de plasma.

4. Templo
El centro de ingeniería y ciencia de El Pacto. Aquí se crea la tecnología para las unidades..

5. Escarabajo
El más espectacular vehículo Covenant. Su láser de uso minero hace estragos en el campo de batalla.

Hall

6. Chacales
El Kig-Yar, o chacal, es un alien de aspecto aviar con escudo y arma de largo alcance..

7. Grunts
Los Grunts, o Unggoy, son soldados de gran poderío físico. Se usa nen gran número.

8. Hunter
Los Hunters, o Mgalekgolo, llevan un gran escudo y un enorme rifle de plasma. Son destroza-vehículos.

Summit

9. Banshee
La unidad aérea de reconocimiento Covenant más común. Tiene dos cañones de plasma.

10. Ingeniero
El ingeniero es un artefacto/criatura creado por los Forerunners. Su misión, reparar.

11. Vampiro
La mejor arma aérea del Pacto. Absorve la energía de otros aviones y los hace caer. De ahí su nombre.

Fábrica

12. Locust
Los locust, como los escarabajos, es otro vehículo minero. Carga un cañón de plasma.

13. Ghost
Vehículo de asalto rápido tipo-32. Pilotado por un soldado élite, genial para hacer incursiones.

14. Wraith
Vehículo de asalto blindado. Es el principal vehículo del pacto en las grandes batallas.

La tecnología Covenant aventaja a la humana millones de años



ESDLA: LA CONQUISTA

La batalla definitiva

Pandemic y Electronic Arts te invitan a revivir las batallas más intensas y multitudinarias de la trilogía de Tolkien (y Peter Jackson, claro). Elige bando, personaje favorito y lánzate a conquistar la Tierra Media a base de magia y hechizos, espadazos y fuerza bruta o ataques a distancia con arco y flechas.

Aunque la franquicia de El Señor de los Anillos ya se había estrenado en la actual generación con *La Batalla por la Tierra Media 2*, hasta ahora nadie había preparado un lanzamiento exclusivo para PS3 y Xbox 360. Pandemic, creadores de *Full Spectrum Warrior* y *Mercenaries*, han sido los elegidos para acercar el mundo de Tolkien a la actual generación de entretenimiento, a través de lo que podríamos llamar un cóctel entre el sistema de lucha/control de la saga *Dynasty Warriors* y el desarrollo multitudinario basado en la conquista de objetivos de cualquier shoot'em up en primera persona.

El problema es que Pandemic, en lugar de quedarse con lo mejor de la combinación mencionada, ha creado un título que acentúa los problemas del género y que parece haber sido programado en poquísimo tiempo.

Algunas luces, muchas sombras

En resumidas cuentas, *La Conquista* no es ninguna maravilla y es muy posible que sólo guste a los fanáticos de Tolkien y su obra. Pero vayamos por partes. Empezamos por "el lado bueno" del título de Pandemic: el hecho de que su desarrollo haya sido

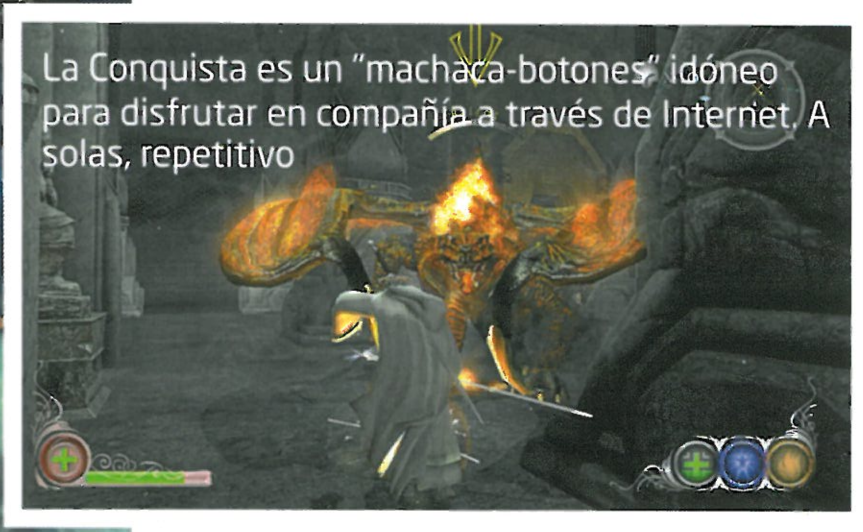

EL MAGO ES EL personaje más completo de todo el juego

Elige tu bando preferido

Al fin podrás servir a Sauron y detener a los hobbits

Si estás cansado de (en la ficción) que siempre ganen los buenos, la selección de personaje en La Conquista va más allá de la simple elección de su armamento y "oficio". Una vez completes la campaña "de la luz", con Aragorn, Legolas y compañía, tendrás la oportunidad de pasarte al bando contrario y manejar todo tipo de orcos y trolls, con el objetivo de hacer reinar al malvado Sauron y de cambiar totalmente el curso de la historia de la Tierra Media, dando lugar a situaciones y escenarios nunca vistos en el relato de Tolkien.





MUCHOS ENEMIGOS EN PANTALLA serán lo más atractivo del juego. Y es que en muchas ocasiones vivirás la locura y el caos que es estar en medio de una gran lucha medieval.



REVIVIR LAS MEJORES BATALLAS de la trilogía también significa enfrentarse a las más terribles bestias. Las bestias aladas de los Ringwraths te matarán de un solo golpe y el Balrog no necesitará mucho más para acabar contigo.

basado en el género shoot'em up ha provocado que *ESDLA: La Conquista* incluya la posibilidad de participar en partidas multijugador. La posibilidad de compartir batallas como la de las Minas de Moria junto a varios amigos a través de internet es lo mejor del título de Pandemic. *La Conquista* te dará la oportunidad de ponerte en la piel de un arquero, un explorador, un mago o un guerrero, cada uno de ellos especializado en una forma de combate (cuerpo a cuerpo, a distancia, ataques mágicos...). Eso sí, tras unas cuantas partidas, descubrirás que el mago es el mejor personaje en todos los aspectos y acabarás jugando siempre con él. En determinadas situaciones, normalmente en enfrentamientos importantes o zonas finales de los niveles, el juego nos permitirá ponernos en la piel de uno de los héroes de la trilogía (Gimli, Legolas, Aragorn y Gandalf), cuya resistencia a los golpes y poder mortífero es superior al de los personajes "normales".

Y si consigues completar el modo de juego principal (algo que no resulta demasiado complicado), tendrás acceso a la campaña "de las sombras", en la que podrás encarnar a Orcos y Trolls, bajo las órdenes de Sauron. Y hasta aquí, lo bueno de L*a Conquista*.

No es que todo lo demás sea malo, pero ni su apartado gráfico ni su jugabilidad está a la altura de la generación actual. El control es similar al de títulos como *Dynasty Warriors*, con todo lo que eso conlleva. *La Conquista* es un machacabotones absoluto y en muchos casos no sabrás a quién (o a qué) estás atacando y, lo peor de todo, en demasiados momentos no sabrás quién te está golpeando a ti. Es fácil "enfilar" a un enemigo y acertar con un único golpe, mientras que el resto del combo nos aleja del oponente lo suficiente como para que éste nos ataque por la espalda. La cuestión es que el planteamiento de su control y jugabilidad es muy bueno, pero la ejecución es totalmente desastrosa.

Si no eres un fanático de Tolkien y de los multijugador al más puro estilo *BattleField* (con ciertos toques de *Dynasty Warriors*), huye del título de Pandemic o quedarás totalmente decepcionado.

> *Por Lázaro "Doc" Fernández.*

La ficha



ESDLA: La Conquista

Desarrolladora: **Pandemic**
Editora: **Electronic Arts**
Lanzamiento: 21 de enero



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

EL DOBLAJE ES de lo mejor que tiene el juego

PEGI



www.pegi.info

Multijugador

4 EN MODO COOP podrán jugar hasta 4 personas, pero la cifra llega a 16 en modo competitivo.

Online

PLAYSTATION 3, XBOX 360 Y PC > La única forma de sifrutar del juego es jugando on-line. Podrás afrontar la campaña principal junto a varios amigos (cuatro jugadores) o, si lo prefieres, enfrentarte a ellos a través de un multijugador para hasta 16 jugadores.

Arriba y abajo

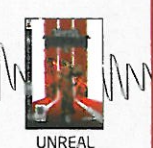
- > REVIVE LAS BATALLAS de las películas
- > PODRÁS ENCARNAR A Aragorn, Legolas, Gimli...
- > SU CONTROL Y desarrollo son desastrosos
- > TÉCNICAMENTE NO APORTA nada nuevo



Interferencias

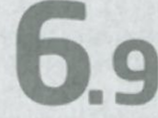

DYNASTY WARRIORS


ESDLA (EA GAMES)


UNREAL TOUR. III

Las notas

6.9



MERISTATION	6.0
CVG	4.0
IGN	7.0
GAMESPOT	6.5

SI NO ERES un fanático de la saga de Tolkien o las películas de Peter Jackson, olvídate de La Conquista

En la red

Página oficial www.pandemicstudios.com/conquest/

THE WHEELMAN

Vin Diesel asalta la ciudad condal

El actor de moda en Hollywood llega a la península ibérica con ganas de reventar la taquilla... El único problema es que esto no es una película, sino un videojuego de cine.



El mundo del cine da un paso más hacia la fusión total con el del videojuego gracias a Tigon Studios, la productora propiedad del musculado Vin Diesel. Y es que han conseguido crear un juego que va a servir como base para una futura película sobre Wheelman, obteniendo una fusión total entre ambos mundos. Esta simbiosis sólo la habíamos visto en Riddick, que curiosamente también esta protagonizada por el amigo Vinny y su brillante cuero cabelludo.

El tema es que encarnamos a un agente secreto americano, de nombre Milo Burik, que trata de infiltrarse en los bajos fondos de Barcelona, dominados por tres bandas mafiosas: Los cubanos, los latinos y los rumanos. Así dicho podría parecer un juego de disparos más para la lista, pero lo cierto es que se aleja de todo lo visto anteriormente para convertirse en un arcade furioso sobre ruedas. De hecho, por sacarle parecidos, sería una mezcla perfecta entre la película Transporter y el mundo de GTA.

Se parece a la película protagonizada por el otro calvo famoso, Jason Statham, en las persecuciones a toda velocidad, los movimientos espectaculares y el afán por usar el coche como una verdadera arma de destrucción. No es ni siquiera necesario bajarse de uno para coger otro y continuar la persecución. Con acciones como esta consigue una fluidez brutal en su jugabilidad, sólo interrumpida por la otra parte del juego, la que va a pie. Demasiado lineal y obvia, aunque necesaria de todas maneras. De todas maneras la am-

El Hollywood Style

Una explosión cada treinta segundos

Si algo tenían claro los chicos de Tigon al empezar a idear Wheelman era que debía tener un ritmo continuo, con cosas ocurriendo continuamente en pantalla. Ese es el punto que mejor conseguido está y que más consigue enganchar en *The Wheelman*.
La primera piedra para conseguirlo es el sistema de control y movimientos especiales de los coches, una delicia. Y es que a cada persecución le sigue una gran explosión o un momento memorable, y cuando no, aparece una secuencia cinemática que desvela un poco más de la historia que se nos cuenta.





De verdad a veces

No todo 'lo clava'

Una de las constantes en *The Wheelman* es dejar a medias la verosimilitud del juego. Por ejemplo Barcelona es real, pero sólo en parte, las calles y lugares más emblemáticos, para hacerla más divertida de jugar. Con los vehículos pasa lo mismo, algunos son coches reales, mientras otros no son más que copias sin marca por la falta de licencias.

plia mayoría del juego se desarrolla a bordo de los vehículos, motos, coches y camiones, en una proporción 75%-25%

Retomando lo que decíamos antes, su parecido con la saga GTA se encuentra en la ciudad. Toda Barcelona abierta para ir descubriendo cada uno de sus entresijos y callejuelas. No es precisamente una copia calle por calle, pero sabe tomar la esencia y lugares más característicos de dicha población. Las 31 misiones del hilo principal se concatenan de manera lineal, pero la ciudad condal esconde 105 objetivos secundarios con los que ir pasando el tiempo, y que consiguen dar mucha más variedad a Wheelman.

31 misiones y 105 objetivos secundarios que dan para muchas horas de conducción alocada

Todo luce de una manera más que aceptable y se mueve a una velocidad constante y rápida. El culpable, una vez más, el Unreal Engine 3 (¿Cuantos juegos van ya que lo usan?). Permite incluso una total interactividad con el escenario, permitiendo reventar gran parte del escenario y, por supuesto, de los vehículos, que se hacen migas ante nuestros ojos.

LAS PARTES DE TIROS son el punto más flojo del juego, aunque no son de lo peorcito en el género de la acción.

Su mayores fallos son no incluir ningún modo multijugador para alargar la vida del juego, y presentar unas calles de Barcelona bastante desiertas de peatones y Mossos d´esquadra. Al menos esto último casi ni se nota mientras vamos a toda velocidad.

> *Por Juan "Xcast" García*

La ficha



The Wheelman

Desarrolladora: **Midway**
Editora: **Atari**
Lanzamiento: Marzo 2009



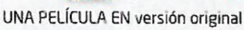
Plataformas

Idiomas

Voces  Textos

UNA PELÍCULA EN versión original



PEGI

www.pegi.info

La polémica

HACE UNOS MESES el ayuntamiento de Barcelona presentó una queja por ubicar el juego en su ciudad. En Midway afirman haberlo solucionado y que todo el embrollo se debe a que tuvieron acceso a una primera versión en la que los jugadores sí que podían hacer barrabasadas contras los mossos y peatones.

La película

MTV FILMS Y Paramount Pictures firmaron un contrato de colaboración para crear una secuela de The Wheelman directamente al cine. No llegará hasta el 2010.

Arriba y abajo

- > EL SISTEMA DE control es brillante
- > UNA EXPERIENCIA DE cine
- > LA CIUDAD ESTÁ demasiado vacía
- > LAS FASES A pie

Las notas

8.4

TAN FRENÉTICO Y salvaje que sólo podía salir de las mentes perturbadas de Hollywood.

En la red

Página oficial **http://www.wheelmangame.com/**

SILENT HILL: HOMECOMING



El prota
Alex Sheperd, marine y un figura

Se trata de un soldado herido en combate recién salido del hospital. Tiene un adiestramiento en combate típico para un Marine, lo que le hace más capaz que anteriores protagonistas de Silent Hill. Todo empieza con una pesadilla centrada en la desaparición de su hermano Josh, pero lo que le espera es mucho peor que eso...

> Viejos conocidos
Una de las constantes de Silent Hill han sido sus originales y característicos enemigos. Esta vez no faltan tampoco a su cita en Sheperd´s Glen las enfermeras infernales, cabeza pirámide, los perros asesinos... Y estos no son más que unos pocos de los enemigos que vamos a ver por estas terroríficas calles.

De vuelta a un 'no tan dulce hogar'

Un billete directo al mítico pueblo creado por Konami donde la niebla es espesa, las enfermeras, cadáveres ambulantes y los recuerdos la peor pesadilla de los héroes de cada aventura.

Han pasado ya unos cuantos años desde que oimos hablar por primera vez de Silent Hill, un pueblo donde la niebla es el menor de los males para aquellos que se aventuran por sus calles.

Desde aquellos tiempos muchas cosas han cambiado, entre ellas el protagonista, que en esta ocasión responde al nombre de Alex Sheperd, un ex combatiente americano que vuelve a su Sheperd´s Glen natal para encontrarse un pueblo en ruinas y a su pequeño hermano perdido quien sabe donde. Visto así podría pensarse en que estamos ante un juego de investigación sesuda, de los de recopilar pruebas aquí y allá por las calles de la villa. Nada más lejos de la realidad. La última entrega de *Silent Hill* se diferencia de sus predecesores por apostar con descaro por la acción más desenfrenada. ¿Que podríamos esperar de un marine? De esta manera, cámara tras del hombro, tendremos que recorrer nuestro pueblo buscando a un chavalín un poco toca- narices. Visto de esta manera parece un poco 'chorrada', pero a partir de la mitad de la aventura este argumento un tanto flojeras se transforma en algo mucho más interesante e intenso.

> La nueva dirección que los desarrolladores han decidido tomar no le acaba de sentar bien a la saga de terror creada por los japoneses de Konami

Respecto al sistema de juego, somos conscientes de que los aficionados a la saga desde tiempo atrás van a llevarse las manos a la cabeza por el giro hacia la acción de 'su' juego (Silent Hill siempre había sido el estándarte del miedo psicológico... Sea lo que sea eso). Pero aún con esas le sienta como un guante toda la acción, gra-





> El primer Silent Hill occidental
Hasta la fecha, todas las entregas de Silent Hill habían sido desarrolladas íntegramente en tierras niponas. Esta vez se ha tratado de occidentalizar un poco la saga, dando la responsabilidad de Double Helix Games, un estudio californiano formado por veteranos de Shiny Entertainment y de The Collective. Este es su primer juego.

cias a un sistema de control muy bueno que permite hacer multitud de movimientos y combos. También es cierto que la habilidad con las armas de Alex vuelve todo algo más fácil de lo que debería ser tras acostumbrarse a las rutinas de movimiento de cada tipo de criatura del averno a la que nos enfrentemos.

Los hay de todos los tipos, con el denominador común de tener una pinta bastante asquerosa y un detalle en su diseño nunca visto en la saga. La culpa es del buen motor gráfico, capaz además de mostrar efectos de luces y sombras dinámicos, pero que no pasa a excelente por resentirse alguna vez con tirones inesperados y ciertas animaciones demasiado bruscas. Donde no hay pega alguna es en el aparado sonoro (aún a pesar de estar en inglés), gracias a la extraordinaria música creada por Akira Yamaoka, un genio que sabe poner a cada momento el sonido perfecto.

Esperábamos mucho de esta nueva entrega del terror según Konami, pero la nueva dirección que han los desarrolladores han decidido tomar no le acaba de sentar del todo bien a Silent Hill, a pesar de realizar un muy buen trabajo a nivel técnico. Cambia ser un juego de terror con algo de acción a ser acción con algún susto perdido entre tanto golpe y tiro.

> Por Juan "Xcast" García

La ficha

Silent Hill Homecoming

Desarrolladora: **Double Helix**
Editora: **Konami**
Lanzamiento: Febrero 2009



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

CORRECTOS, PERO EN el idioma de Shakespeare

PEGI

www.pegi.info

Retrasos

EL JUEGO FUE lanzado en Estados Unidos el 30 de Septiembre de 2008. La fecha para España era el 6 de Noviembre, pero fue retrasado hasta el 27 de febrero.

Requisitos mínimos

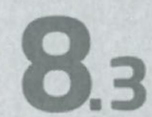
PC > Sistema Operativo Windows XP/Vista, procesador Pentium 4 @ 2.8 GHz (3.2 GHz para Vista), Memoria RAM 1 GB, 10 GB Libres, tarjeta Grafica: 256 MB (nVidia GeForce 7800 GT/ATI Radeon X1950), tarjeta de Sonido DirectX Compatible

Arriba y abajo



- > EL BUEN APARTADO técnico
- > LA COLECCIÓN DE monstruos
- > DA MENOS MIEDO de lo que debería
- > LA HISTORIA ES muy lenta

Las notas



GAMESPOT	6.5
IGN	6.7
TEAMXBOX	8.4
EGM	7.5

UN BUEN INTENTO que trata de cambiar demasiadas cosas para triunfar.

5 finales diferentes

DEPENDIENDO DE LA decisiones que tomemos en la parte final de la aventura llegaremos a un final u otro de la aventura. Un consejo, salvad a Wheeler, el policía.

En la red

Página oficial **http://online.konamimobile.com/KDEOnline/SilentHill_Widget/index.html**

HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

La matanza más sublime

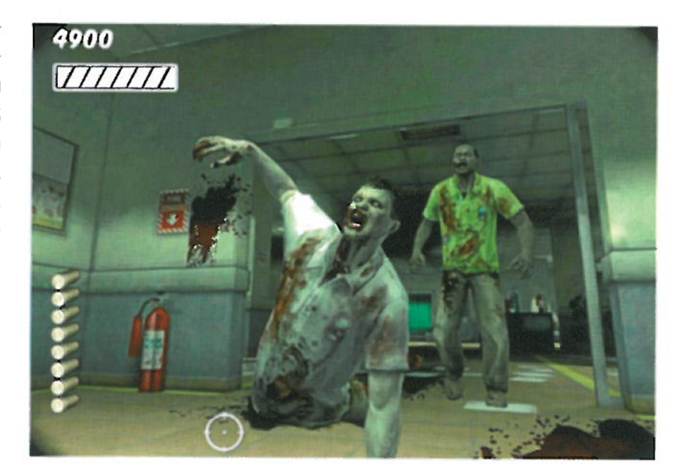
Una stripper te introduce a una pesadilla en la que verás volar cabezas como en ningún otro juego de Wii de la mano de un poli negro deslenguado... ¿ha pasado Tarantino por aquí?

Quién dijo que no existía la 'violencia brutal' en Wii? Ya existe. *House of the Dead: Overkill* es el juego de tiros de Sega de toda la vida reinventado. No sólo se ríe de sí mismo llevando cada acción hasta el extremo, sino que aprovecha el tirón de lo retro, lo viejo, lo casposo y lo marginal, para erigirse como una de las mejores opciones para todos los que tenían la Wii apagada desde que *Wii Sports* dejó de tener gracia. Es un juego de los de toda la vida, de ponerse delante de la tele, apuntar (esta vez con el wiimote al que le podemos adaptar alguna de las plásticas opciones que transforman el mando en una 'pipa' como 'dios manda') y disparar a todo lo que se menee. Recorre los pasillos y haz fuego. Ni un minuto de respiro hace que, por poner una pega, la mano se te agarrote de tanta tensión frente a la tele y de no querer que se te escape ni un zombi vivo.

House of the Dead: Overkill se convierte en todo un canto al cine de serie B, a las pelis más recientes de Tarantino y se atreve a parodiarse a sí mismo, proponiendo jefes finales inauditos y diálogos entre los personajes que te hacen abrir la boca de incredulidad. De hecho, los propios personajes protagonistas de la historia el agente G e Isaac Washington, un poli local- son esperpentos policiales con muy buena puntería y una lengua que cualquier madre huntaría de guindilla.

El tamaño no importa

La queja habitual con juegos de este tipo es la duración. Sí, *HotD: Overkill* también es corto. se resume a 7 capítulos que no has de tardar en superar más de 4 horas, pero claro, en un nivel medio y con pocos zombies en pantalla. Póntelo en difícil, añade más enemigos y trata de conseguir todos los cerebros de cada fase. Además, cuanta más puntería, más pasta. Y eso se convierte en la posibilidad de entrar en la armería y arrasar con mejoras para nuestra colección de 'fuscas'. Para los extremistas... ¿lo has pasado sin morir ni una sola vez o que es que eso de continuar la



Vamos a por el papi

Bayou City es escenario de un fallido experimento científico

Tu primera misión tras salir de la academia es acudir al pueblo sureño de Bayou City donde tendrás que seguir la pista de Papá Caesar. El sospechoso ha obligado al hermano (y científico) de Varla Guns, la stripper del pueblo, a crear un compuesto con poderes mutantes... y no ha salido muy bien. El resultado lo tienes delante.


EL SOSPECHOSO PARECIDO DE las enfermeras zombies parodia *Silent Hill*


LA ESCENOGRAFÍA DEL JUEGO recurre a paisajes de la América más cotidiana.


LA CABEZA ES EL lugar más seguro para derribar a los enemigos de un tiro.


A MEDIDA QUE GANES pasta, lo mejor es invertirla en armas.

partida sí vale? ¡No seas cara y acábatelo como un hombre hecho y derecho!

Cuando acabes como es debido, se te abrirá todo un universo nuevo llamado 'Versión del director' en la que se repetirá la historia pero con unos añadidos excelentes que van desde escenas completas a enemigos y conversaciones que consiguen crear una fantástica versión extendida del juego.

Bien vale una Wii

Le lloverán críticas de asociaciones de padres, lo tacharán de extremadamente violento, pero es uno de esos juegos fantásticos por los que merece la pena comprarse una Wii. Cuatro horas de auténtico éxtasis en las que el sonido de las balas se mezcla con melodías funky setenteras y los gritos agónicos de los zombis. Recuerda, ni a los brazos, ni a las piernas, las balas a la cabeza son las que los derriban de un disparo. Disfruta de la sangría.

> *Por Chema Antón*

El modo 'Versión del director' añade escenas eliminadas y nuevos enemigos ampliando el juego

Cuatro horas de auténtico éxtasis en las que el sonido de las balas se mezcla con melodías funky setenteras



> Cuatro puntos de mira

Más allá de la historia principal podrás disfrutar con otros tres amigos de una serie de minijuegos para afinar todavía más la puntería y que aprovechan toda la escenografía creada en el juego. 'Vive y deja morir', 'Apoyo a las víctimas' y 'Alégrame el día II' son tres de los juegos que permiten: sobrevivir a oleadas de enemigos, ayudar a escapar a los civiles o competir con otros agentes.

La ficha

House of the Dead: Overkill



Desarrolladora: **Headstrong Games**
Editora: **Sega**
Lanzamiento: 13 de Febrero



Plataformas



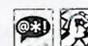
Idiomas

Voces  Textos 

TACOS COMO PARA parar un tren. Diálogos sublimes.

PEGI





www.pegi.info

Multijugador




DOS JUGADORES SIMULTÁNEOS en la misma pantalla es todo lo que necesitas para pasar la tarde.

La novela gráfica



UNA DE LAS formas de hacerte con esta joya de 32 páginas (sólo para adultos) es con la edición de coleccionistas.

Arriba y abajo



> NI UN SEGUNDO de respiro
> APROVECHA TODOS LOS tópicos de la serie B
> PUEDE QUE SE quede un pelín corto
> LA MANO TERMINA doliendo si no usas pistola

Interferencias



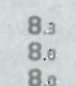
HOUSE OF THE DEAD — RE: UMBRELLA CHRONICLES — PLANET TERROR

Las notas





IGN	8.3
MERISTATION	8.0
EUROGAMER	8.0



POSIBLEMENTE UNO DE los títulos para adultos que puede ofrecer mayor satisfacción al jugador.

En la red

Página oficial www.sega.com/hodoverkill/

RACE PRO

La carrera más real

La conducción más realista vista en un videojuego llega en exclusiva a Xbox 360. Abrochaos el cinturón que vienen curvas peligrosas.

Se puede decir que existen dos tipos de juegos de conducción, los que se gustan a sí mismos, con toneladas de opciones de personalización, y los que gustan a los verdaderos aficionados a los coches.

Según esta clasificación este nuevo juego de carreras sólo para Xbox 360 pertenecería a la segunda categoría. La prueba más obvia de esto sería el hecho de ser creado por verdaderos apasionados del mundo del motor. Y es que entre los suecos de de SimBin hay incluso ex-pilotos profesionales de carreras. De esta manera *RACE Pro* pretende emular hasta el más mínimo detalle la experiencia de conducir máquinas de cuatro ruedas con hasta 1.000 caballos de potencia. Unos 350 vehículos diferentes desde Minis a prototipos, pasando por monoplazas de Fórmula 3000 preparados para que cualquier jugador agarre con fuerza su volante. Están divididos por categorías reales, cada una de ellas existiendo en la realidad (excepto la WTCC Extreme inventada por SimBin basándose en la realidad) y son 48 los constructores diferentes incluidos.

Y es que a pesar de dárselas de simulador trabajado, se trata de un juego accesible para todo tipo de jugadores gracias a las múltiples configuraciones que existen. Nada que no hayamos visto mil y una veces en cualquier otro juego de carreras. La diferencia radica esta vez en la fiabilidad del sistema de control y el realismo en las reacciones de los coches. Sólo hay que probarlo con el volante oficial de Microsoft para saber exactamente a qué nos referimos con esto. La sensación de conducir un coche de verdad, pero sin el peligro de estamparse contra un muro.

Por tanto, sobre el asfalto no hay queja

NADA COMO UN BMW de carreras para impresionar al personal

Con el apoyo oficial

Banco de pruebas de las mejores marcas

Según nos comentaron los miembros del equipo de desarrollo, muchas marcas usan los juegos anteriores como banco de pruebas antes de las carreras, hecho que refrendamos con el testimonio de Jordi Gene. Pero lo mejor llegó cuando nos contaron que las escuderías les habían permitido retocar el diseño y aerodinámica de sus coches oficiales para crear una nueva categoría, WTCC Extreme, en RACE Pro. Las soluciones son tan inteligentes que los equipos oficiales las están empezando a probar.









> Los mejores circuitos
Entre la lista de trazados que vamos a encontrar en RACE Pro, 13 en total, destaca la aparición en exclusiva de tres de ellos, el de Oporto, Pau y Macau. Pero no sólo eso, sino que además vamos a encontrar clásicos como Laguna Seca y su sacacorchos o el circuito de carreras de Valencia, que hace aparición por primera vez en un juego de coches en esta ocasión. Los aficionados a las carreras estarán encantados.

alguna pues hasta un piloto profesional como Jordi Gené nos confirmó que era igual que conducir su coche de carreras, sólo que en la salida de las curvas el coche se va menos de atrás. El problema aparece cuando apartamos la vista del asfalto y la posamos sobre otros aspectos del programa.

El apartado gráfico por ejemplo brilla cuando nos centramos en la carrera, pero presenta unos circuitos un tanto carentes de vida, más 'paraos' que una diapositiva de una estatua de sal. Aunque en honor a la verdad hay que decir que todos y cada uno de ellos, 13 en total, son un calco curva por curva de sus homónimos reales.

Sus pecados

Lo mismo que pasa con el apartado gráfico ocurre con casi la totalidad del juego. Por un lado está la falta de carisma del modo carrera, que nos lleva a través de las escuderías de cada categoría automovilística de una manera divertida y variada, con muchos retos por cumplir, pero sin ninguna floritura, como por ejemplo una historia o algún vídeo explicativo.

> RACE Pro representa un soplo de aire fresco en el género. Un título que cautivará a los amantes de la gasolina

Lo mismo pasa con las opciones de juego, tiene toneladas de posibilidades entre sus menús, pero parece incluso tímido de mostrarlas. Un buen ejemplo de esto es la posibilidad de correr con lluvia, que no conseguimos descubrir hasta ya pasadas las 10 horas de juego intenso con Race Pro.

Ciertamente, parece que SimBim ha querido dotar a su primer juego en consolas de todas las opciones posibles, pero quizás no hayan tenido tiempo para darle una pequeña vuelta de tuerca a los detalles que rodean a este gran simulador de conducción, llamado a ser uno de los grandes en Xbox Live hasta la llegada de Forza Motorsport 3 o la próxima entrega de Project Gotham Racing (que seguro que la habrá más tarde o más temprano.).

> Por Juan "Xcast" García



La ficha



RACE Pro

Desarrolladora: **SimBim**
Editora: Atari
Lanzamiento: 20 de Febrero



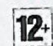
Plataformas

Idiomas

Voces  Textos 

POCAS VOCES TRAS el ruido del motor

PEGI



www.pegi.info

Multijugador



DOS JUGADORES SIMULTÁNEOS en la misma consola, pasándose el mando a mitad de carrera.

Online

XBOX 360 > Doce jugadores simultáneos en cualquiera de los 13 circuitos reales incluidos en el juego. Usa los coches especiales de colores oro plata y bronce desbloqueados al acabar cada uno de los retos para el modo de un jugador.

Arriba y abajo

>LA RESPUESTA DE los coches
>CON VOLANTE ES perfecto
>PODRÍA TENER MEJOR aspecto
>EL MODO CARRERA es malo



Interferencias


FORZA 2

RACE 07

GRAN TURISMO

Las notas

8.3



OXM USA	6.0
OXM ESPAÑA	8.4
OXM UK	8.0

EMULA LA REALIDAD con éxito pero falla en pequeños detalles.

En la red

Página oficial **http://videogames.atari.com/race-pro/#/es/home/**





ACOSTÚMBRATE A LAS MATANZAS porque el juego de Capcom prepara una aventura zombi llena de sangre.



La ficha

Dead Rising: Terror en el hipermercado

Desarrolladora: Capcom
Editora: Koch Media
Lanzamiento: 27 de febrero

Plataformas

Idiomas

Voces Textos

A PESAR del inglés, conversaciones geniales.

PEGI

18+

www.pegi.info

El carrito de la compra

50 ARMAS Y OBJETOS forman el arsenal con el que contarás para acabar con el ataque zombi. Motosierras, carritos de la compra, un cortacésped, patitos de goma, bates y palos de golf incluidos.

Arriba y abajo

› POR ENCIMA DE las expectativas creadas
› EL GUIÓN ESTÁ bien explotado

› EL ASPECTO GRÁFICO no da la talla
› MENOS ZOMBIES QUE en Xbox 360 y PS3

Las notas

7.8 SABRÁS QUE EN Wii, el aspecto gráfico no es su fuerte, así que disfruta de poder liquidar a cientos de zombies de las formas más diversas.

En la red

Página oficial www.capcom.com/deadrising

DEAD RISING: TERROR EN EL HIPERMERCADO

¿Dónde están esos zombies?

La versión del juego de Capcom para Wii reduce el número de enemigos en pantalla, mientras que conserva todo el espíritu sangriento del juego, así como su excelente guión.





Desde que *Dead Rising*, éxito en Xbox 360 y PS3, fuese anunciado para Wii, la polémica estuvo servida. Estaba claro que el motor de la consola de Nintendo no podría mover aquellas multitudes de muertos vivientes que se vieron en las consolas de nueva generación. Ahora que ya ha llegado el juego la duda está despejada: efectivamente, el centro comercial se ha quedado como un jueves por la mañana, ni fu, ni fa.

Pero seamos coherentes, ¿alguien esperaba algo más? Capcom lo ha adaptado como ha podido y el resultado nos deja una aventura llena de sangre (esto es ajustable), armas y formas de matar absurdas, así como una historia llena de diálogos y personajes interesantes que, claro, pierden interés si has jugado a la entrega en nueva generación. Si te pilla virgen, el juego es de los que te hacen sonreir, incluso soltar alguna carcajada, mientras meneas el mando para zafarte del zarpazo de uno de los infectados.

La palmadita en la espalda a Capcom es por haber encontrado el modo de ajustar el mando de la Wii a un juego que requiere velocidad de reacción y que al apuntado se une la necesidad de huir. El resultado, que no es el mejor, es bueno. Te mueves con el nunchuk y apuntas a la pantalla cuando bloqueas el arma de fuego (puedes elegir entre diversas armas con la cruceta) con el wiimote. Eso sí, como quieras huir y tengas bloqueada el arma, mirarás al techo de los grandes almacenes mientras los zombies mordisquean tu cuello.

Por supuesto, el merecidísimo +18 luce en la portada del juego como consejo para que los menores de edad no se 'hagan pis' en la cama después de ver esta masacre zombi.

› *Por Chema Antón*

HIGH SCHOOL MUSICAL 3: FIN DE CURSO DANCE

¡Vas a sudar la gota gorda!

Crea un Wildcat personalizado, sumérgete en los escenarios y sustituye a Troy o Gabriela meneando el cuerpo al son de 29 canciones de las tres películas de High School Musical.

Tendrás que estar muy en forma si quieres disfrutar al máximo de este juego de baile.

Ponte en la piel de Troy, Gabriella, Sharpay, Ryan, Taylor, Chad o crea un Wildcat personalizado, eligiendo los rasgos, la ropa, el pelo e incluso el color de piel.

Pasa por el tutorial para familiarizarte con los diferentes estilos de juego, elige el nivel de dificultad que prefieras y ¡prepárate para bailar!

Como verás, no es suficiente con tomar el mando de la Wii y el nunchaku y menéalos como unas maracas al son de la música. En determinadas ocasiones a lo largo de cada canción, el juego te propondrá diferentes retos: que realices una acción (girar, saltar, saludar o aplaudir), que poses como una estrella e incluso que realices el minijuego de cazar multiplicadores de puntos. Por otra parte, no olvides pulsar el botón "A" para activar la energía estrella. Este tipo de acciones son un valor añadido al juego ya que aportan una mayor interactividad y jugabilidad.

Jugar con un amigo garantiza diversión y risas aseguradas. Competir contra el por la puntuación más alta en el modo "Cara a cara" o hacer un "Dúo de baile" te hará dejar las inhibiciones de lado.



Minitest

Estrújate el coco entre canciones

Aparte de bailar las canciones el juego incluye tres mini test por cada conjunto de canciones. Realizarlos permite descansar entre canción y canción y descubrir por ejemplo: quién es tu mascota, cuál es tu canción o qué llevas de almuerzo. Eso sí, no están para nada adaptados a la región... ¿quién osaría llevar para desayunar crema de cacahuete con mermelada de arándanos? ¡¡¡Puaghhhh!!!

Igual que en las películas

El mayor atractivo del juego es que recrea a la perfección los personajes, situaciones y escenarios de las tres películas. La historia de amor entre Troy y Gabriella, el instituto, el teatro, el invernadero de la azotea e incluso el club "Lava Spring" donde los Wildcats trabajan en las vacaciones de verano de la segunda película. Sin duda, un gran aliciente para los seguidores de la saga.

› *Por Reikax (www.yonosoyfreak.com)*

LOS PUNTOS DE COLORES señalan la posición en la que tienes que situar los mandos de la Wii para realizar el movimiento.







La ficha

HSM 3: Fin de Curso Dance

Desarrolladora: **Page 44 Studios**
Editora: **Disney Interactive**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

Idiomas

Voces (inglés) Textos (español)

EL DOBLAJE VISTO hasta ahora, no es muy bueno

PEGI

3+

www.pegi.info

La película

EN SU ESTRENO en España fue la película más vista en la historia de Disney Channel con una audiencia media de 213.000 espectadores. Se ha convertido en la película original de Disney Channel de más éxito hasta el momento y ha resultado ganadora de 2 premios Emmy.

Los videojuegos

ACTUALMENTE EXISTEN 4 juegos de la saga, cubriendo todas las plataformas menos PlayStation 3 y PSP.

Arriba y abajo



- ›LOS TEMAS MUSICALES
- ›LOS PERSONAJES y escenarios
- ›HACE SUDAR, es recomendable descansar
- ›EL CONTROL en ocasiones poco riguroso

Interferencias


SAMBA DE AMIGO


DANCE DANCE REVOLUTION


WARIO WARE

Las notas

7.5 UN JUEGO de baile en el mundo de High School Musical

En la red

Página oficial **www.disney.es/disneyinteractivestudios/#product/high_school_musical_3_dance**



AUNQUE AHORA ESTÁN EN 3D el aspecto de los dos héroes es idéntico al de su aventura clásica para PC.

EL TÍPICO PERO EFECTIVO sistema point'n'click funciona a la perfección.

SAM & MAX

Dos detectives, una ganga

Las aventuras de los dos detectives más bestias de la historia de los videojuegos, reeditadas en versión de lujo y a un precio de risa.

Quien no conozca a Sam & Max merece una muerte lenta y horrible. Esta pareja de detectives creada por Steve Purcell son un icono en el mundo de los videojuegos gracias a la aventura gráfica que creó Lucasarts a principios de los noventa. La empresa de George Lucas guardaba una secuela en la manga, pero se canceló para mal de todos los fans de esta pareja. Afortunadamente, Jowood se hizo con los derechos y nos ha regalado, en formato de temporadas televisivas, diferentes capítulos para disfrutar de nuevas aventuras de estos locos investigadores privados.

Ahora Nobilis, la editora del juego en nuestro país, reedita Sam & Max Season One en una edición de coleccionista imprescindible. Una caja metálica que incluye los seis capítulos, vídeos exclusivos, trailers, biografías inéditas de todos los personajes, diseños y bocetos, fondos de escritorio, la banda sonora original y acceso online a nuevos contenidos y extras. *>Por G. Maeso*

La ficha

Sam & Max Temporada 1

Desarrolladora: **Telltale Games**
Editora: **Nobilis**
Lanzamiento: Febrero
Precio: 19,95 euros



Plataformas



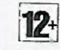
Idiomas

Voces Textos



EXCELENTE DOBLAJE AL castellano

PEGI





www.pegi.info

Seis capítulos

ESTA PRIMERA TEMPORADA de aventuras consta de seis capítulos, y en cada uno de ellos el profundo Sam y el alocado Max tendrán que resolver un caso. Al final de cada episodio, se dará paso a la aventura del episodio anterior.

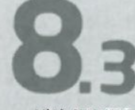
Arriba y abajo



> UN ESTILO GENIAL
> DIVERSIÓN DIRECTA Y sencilla

> LOS EPISODIOS SON algo cortos
> LA CÁMARA ES infernal

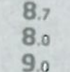
Las notas



8.3





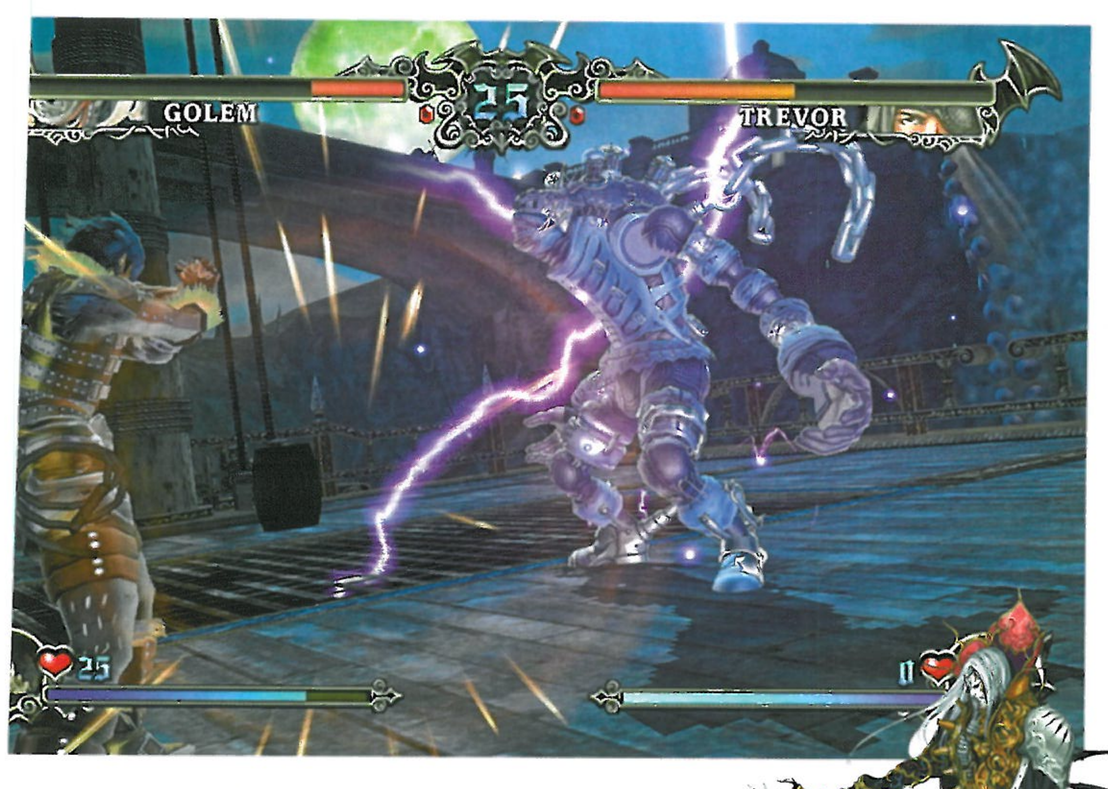


	IGN	8.7
	MERISTATION	8.0
	EUROGAMER	9.0

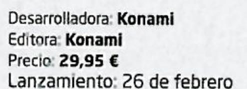
UNA AVENTURA GRÁFICA llena de humor genial, a un precio irresistible.



UN PERRO CON FRASES profundas y un conejo completamente trastornado.



La ficha



Castlevania Judgement

Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Precio: **29,95 €**
Lanzamiento: 26 de febrero

Plataformas

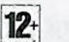


Idiomas

Voces — Textos

LOS RIVALES TIENEN sus frases y con historia.

PEGI



www.pegi.info

Interferencias





SOUL CALIBUR LEGENDS — DRÁCULA DE BRAM STROKER — POWER STONE

Arriba y abajo

> FANTÁSTICO DISEÑO DE personajes
> CADA PERSONAJE TIENE sus golpes

> LA CÁMARA PUEDE volverte loco
> NO ES EL *Castlevania* 3D que esperábamos

Las notas

7.8

GAMESPOT	3.0
IGN	7.5
NGAMER	2.8
1UP	4.5

LLEVA EL APARTADO gráfico de Wii hasta donde no lo habíamos visto antes. Cuando lo dominas, es genial.

En la red

Páginas oficiales www.konami.com/games/cvj/ www.konami-data.com/castlevania/

CASTLEVANIA JUDGEMENT

Un Drácula al estilo Soul Calibur

Este no es el *Castlevania* 3D para Wii que el público ha estado pidiendo a gritos durante meses, pero tiene algo que engancha.

Si lo que esperabas era otro clásicos juego de acción 'draculiana' te sentirás profundamente decepcionado... al principio. El experimento de Konami ha conseguido que el sólido séquito de fans de la saga se divida en dos grupos: los que aprueban que *Castlevania* se haya convertido al género de la lucha y los que no lo tragan. Tras veinte años de historia, los mismos que sirven para poblar cada escenario y a cada personaje de un trasfondo individual y reconocible, *Castlevania Judgement* ha decidido que tocaba enfrentar a algunos de sus personajes de toda la vida en uno contra uno.

Al principio resulta raro ver como la magia, la fuerza y las armas más espeluznantes se juntan sobre el escenario. Luego te acuerdas de *Power Stone* y de *Soul Calibur Legends*. Para cuando consigues salir de esos recuerdos ves que el control de los luchadores es único en cada uno de los personajes y más profundo de lo que parecía al principio. Cierto que no puedes personalizar los botones individualmente y que la cámara puede llegar a hacerte perder el control de alguna de las peleas, pero el juego te ofrece a cambio peleas rápidas, elementos en el escenario para mejorar a los personajes y unos escenarios fantásticos y cargados de iconografía *Castlevania*. Terminarás amándolo.
> Por Chema Antón

EL DISEÑO DE PERSONAJES corresponde a Takeshi Obata, el dibujante de *Death Note*, un extra, para fans del manga.

LOS ESCENARIOS SON TREMENDAMENTE planos, pero destacan por contar con cantidad de elementos.



ENTRE LOS 14 PERSONAJES JUGABLES te puedes encontrar con Dracula, Simon Belmont, Maria Renard y Alucard.

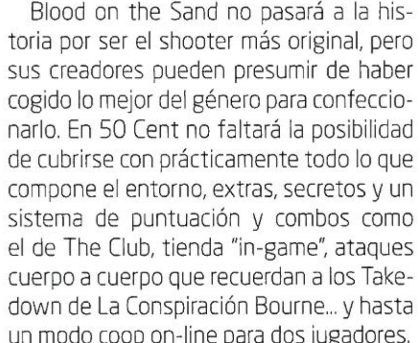


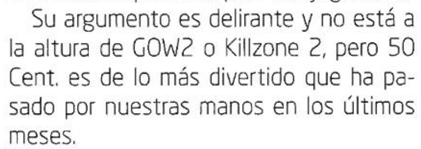
El retorno de medio dólar

Al rapero negro más 'chungo' del barrio le han robado su pasta. ¿Para que denunciar si puedes matar a todo perro pichichi?

La gente civilizada soluciona sus problemas hablando, 50 Cent lo soluciona a lo bestia, con medicina de plomo. Ya lo demostró hace unos años con una infame primera parte en Xbox y PS2. Por suerte parece que esta vez se ha aprendido bien la lección.

Lo cierto es que estamos ante un juego de disparos de lo más clásico, con sus coberturas, tiempo bala y tiros aquí y allá, pero con un toque brutal que lo hace muy divertido. Mucho más que las peleas a muerte de monos titi con cuchillo. Además, esta vez sí, tiene un aspecto muy bueno merced al uso del aclamado Unreal Engine 3. Vamos, que hasta las venas de los brazos del musculado medio-dólar gozan de un detalle extraordinario.





Blood on the Sand no pasará a la historia por ser el shooter más original, pero sus creadores pueden presumir de haber cogido lo mejor del género para confeccionarlo. En 50 Cent no faltará la posibilidad de cubrirse con prácticamente todo lo que compone el entorno, extras, secretos y un sistema de puntuación y combos como el de The Club, tienda "in-game", ataques cuerpo a cuerpo que recuerdan a los Takedown de La Conspiración Bourne... y hasta un modo coop on-line para dos jugadores.

Su argumento es delirante y no está a la altura de GOW2 o Killzone 2, pero 50 Cent. es de lo más divertido que ha pasado por nuestras manos en los últimos meses.

>Por Doc y XCast



LA VERSIÓN VIRTUAL DE 50 es capaz de manejar con soltura todo tipo de armas y carros blindados y de ejecutar letales combinaciones de artes marciales.

La ficha

50 Cent: Blood on the Sand

Desarrolladora: **Swordfish Studios**
Editora: **THQ**
Lanzamiento: 20 febrero

Plataformas

Idiomas

Voces — Textos

EL RAPERO PRESTA su voz con acierto

PEGI

18+

www.pegi.info

Arriba y abajo

>EL MODO COOPERATIVO para 2 jugadores
>ACCIÓN Y DIVERSIÓN destructiva continua

>LA IA NO es precisamente perfecta
>SI NO TE gusta el Hip Hop... baja el volumen

Las notas

8.0

UNA PEQUEÑA Y agradable sorpresa de un juego del que a decir verdad no esperábamos demasiado.



LA MEJOR OPCIÓN PARA seguir con vida es cubrirse con el escenario, aunque este se rompa a cachos.

ARMAS POR DOQUIER, SANGRE Y mucha acción son lo que les espera a los fans del rapero americano.



La ficha



Detective Conan: La investigación de Mirápolis

Desarrolladora: **Marvelous Ent.**
Editora: **Nobilis**
Precio: **Sin confirmar**
Lanzamiento: 27 de febrero



Plataformas



Idiomas

Voces · Textos

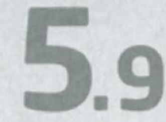
LAS FRASES SE repiten demasiado a menudo.

PEGI



www.pegi.info

Arriba y abajo



- LA PRESENCIA DE tantos personajes conocidos
- SE CREADO EL juego para Wii
- EL CONTROL ESTÁ poco pulido
- DEMASIADO TEXTO PARA leer en pantalla

Las notas

5.9

El juego cojea por demasiados sitios. Se sostiene por la gran licencia de Conan que lleva detrás.

En la red

Página oficial **http://www.nobilis.es/product_info.php?products_id=290**

DETECTIVE CONAN: LA INVESTIGACIÓN DE MIRÁPOLIS

Un detective muy poco maduro

Poco tiene que ofrecer esta aventura en la que pasaremos demasiado tiempo explorando y rastreando el suelo en busca de pistas como leyendo sus interminables diálogos.

Las espectativas que nos habíamos creado sobre la obra en manos de Marvelous nos llevaron a imaginar que la aventura del joven detective Conan estaría a la altura de *No More Heroes*. Desde el principio se vio que con toda probabilidad no llegaría al nivel del juego de Suda51 (creador de *No More Heroes*). Lamentablemente no estábamos equivocados. Le dimos a ***Detective Conan: La Investigación de Mirápolis*** la oportunidad que demandaba un título con una franquicia detrás que cuenta con cientos de mangas, series de televisión y varias películas de animación. Por ahí, por el lado de la franquicia es por el único sitio por el que todavía logramos encontrarle algo de sentido al juego, ya que ofrece una aventura única, una historia original y un nuevo soporte para que los fans lleguen a ella. El lado negativo lo encontramos en que no han sabido dar con la tecla para que todas esas herramientas al alcance de Conan tuviesen verdadera utilidad en la Wii. Tratamos de convertirnos en detectives por un día y lo de recorrer un parque de atracciones con toda la 'liga de detectives' buscando pistas en cada rincón a base de arrastrar la herramienta de la lupa se nos llegó a hacer bola. Probamos a divertirnos con los minijuegos y nos chocamos con un control mal empleado que encuentra algo de luz en el juego de 'tiros' de la invasión alienígena que finalmente se quedó en nuestra retina como el mejor detalle del juego. Ojalá los fans de Conan opinen de forma diferente y disfruten de un título que sabe a muy poco si nos ceñimos a lo que Conan representa.

> Por Chema Antón

Ojalá los fans de Conan opinen de forma diferente y disfruten de un título que sabe a muy poco



LA INTRODUCCIÓN DE LOS GADGETS ayuda a que el título sea más ligero y permita mayor variedad de acciones.



A MEDIDA QUE AVANCEMOS iremos acumulando pistas.



UN POCO DE CONCENTRACIÓN es la única ayuda para partir en dos a cualquier enemigo que se atreva a enfrentarnos.

La ficha

Afro Samurai



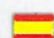
Desarrolladora: Namco-Bandai
Editora: Atari
Lanzamiento: Febrero



Plataformas

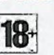


Idiomas

Voces  Textos

SAMUEL L. JACKSON pone la voz al protagonista

PEGI

www.pegi.info

Grandes nombres

LA VOZ DEL protagonista es la de Samuel L.Jackson, pero también hace aparición Ron Perlman, con la música de RZA de fondo haciendo un trabajo más que excelente y que hace honor a la obra de su autor original Takashi Okazaki.

Arriba y abajo

> UN ESTILO GENIAL
> DIVERSIÓN DIRECTA Y sencilla

> SE REPITE DEMASIADO pronto
> LA CÁMARA ES infernal

Las notas

7.5

OXM USA	7.5
GAMESPOT	7.0
EUROGAMER	6.0

CORTANDO ENTRETIENE, PERO también a hierro muere...

AFRO SAMURAI

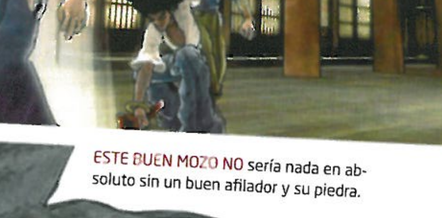
Corta bacalao a lo bruto

Un anime de moda más allá de nuestras fronteras traspasa la frontera del píxel y se prepara para liarla parda en consolas.

El éxito de Afro Samurai lejos de nuestras fronteras es proporcional al desconocimiento de sus aventuras en nuestro país. Aún a pesar de esto, no significa que no podamos disfrutar de esta historia de samurai ultraviolenta ambientada en el japón feudal.

Encarnamos a Afro un samurai negro armado con su afilada katana y preparado para enfrentarse a hordas de enemigos clónicos. El método para acabar con ellos, aporrear los botones hasta que no quede nadie vivo. Fin de la historia. Tan divertido como eso, pero tan repetitivo como este tipo de juegos acaba siendo. Se pueden aprender nuevas combinaciones, pero todo se reduce a cortar miembros del enemigo a cámara lenta o a velocidad normal, todo acompañado de un buen chorro de sangre. Además, la cámara no acompaña al buen nivel técnico del juego.

> *Por Juan "Xcast" García*



ESTE BUEN MOZO NO sería nada en absoluto sin un buen afilador y su piedra.

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá. Lo mejor de Xbox Live, PSNetwork, Wiiware o STEAM, en estas páginas.

Noby Noby Boy

Seres extraños

Vuelven las locuras del creador de Katamary Damacy

El creador del genial Katamary Damacy nos trae esta nueva rareza que sólo podría haber sido concebida por una mente japonesa. Noby Noby Boy nos presenta un mundo aséptico, colorista y naif, en el que controlaremos a Boy, el cual será capaz de interactuar con todo tipo de objetos y personajes. También está Girl un ser espacial, que irá creciendo y conectando los planetas del Sistema Solar con la ayuda de todos los Boys del mundo. Es toda una experiencia de juego, bastante difícil de explicar con palabras, lo mejor que podéis hacer es ver algún video del juego en Youtube antes de comprarlo.



Noby Noby Boy
Desarrollador: Namco Bandai
8.6

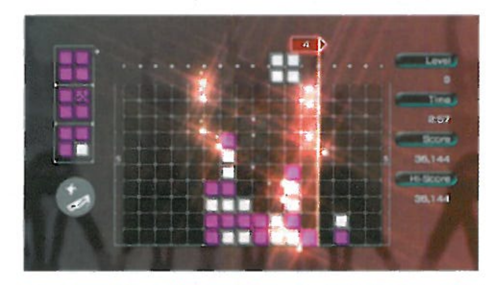


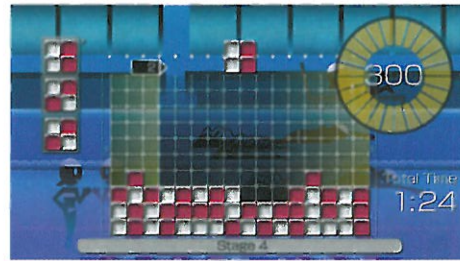
Lumines Supernova PSN

Lo mejor desde Tetris

Puzzles con banda sonora de lujo

El estupendo puzzle creado por Q Entertainment para PSP (que después también se lanzó en Xbox Live y en PC) llega por fin a la Playstation Network. Se trata de una premisa de juego sencilla pero efectiva: encajar las piezas formando todos los bloques del mismo color posibles. Si lo hacemos bien las estupendas canciones seguirán con las melodías, si no se encallarán y se repetirán en bucle hasta que perdamos. Es adictivo como pocos. Aclamado por los consumidores y premiado por la crítica, Lumines Supernova incluye los modos Did Down y Sequencer, contrarreloj, resolución de puzles y misiones así como sporte para trofeos, y juego multijugador en la misma consola. Eso sí, no incluye opciones online.







Lumines Supernova PSN
Desarrollador: **Q Entertainment**
9.0



Magic Ball PSN

Destruye bloques en tu Play 3

Estamos hablando de una revisión de los clásicos juegos "rompe-bloques" que tantas horas nos mantuvieron pegados a la pantalla en el pasado. Cuenta con un aspecto gráfico limpio y definido -gracias al soporte para alta resolución a 1080p- junto con una física realista.



Magic Ball PSN
Desarrollador: **TikGames**
6.5



Contenidos para PoP

› El próximo 26 de febrero estará disponible el nuevo contenido descargable. Habrá una nueva región llamada "El Palacio Subterráneo" repleto de trampas y un nuevo poder llamado "Reavivar", con el que podrás reconstruir áreas destruidas de tu entorno para crear caminos.



Un nuevo parche para World of Warcraft

› El próximo parche 3.1 viene cargadito de novedades, hay muchas modificaciones importantes para todas las clases que deberías empezar a aprender si no quieres quedarte atrás a la hora de la aplicación.




Interpol: The Trail of Dr. Chaos

Investiga las pistas

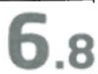
En Interpol: The Trail of Dr. Chaos tendremos que estar muy concentrados para descubrir todas las pistas y así cazar al malvado Dr. Chaos. La investigación de los escenarios será esencial. Además cuenta con multijugador para cuatro jugadores a través del Live.





800 MPs

Interpol: The trail of Dr. chaos
Desarrollador: **Tiki Games**

6.8

Flower Power

¿Quieres relajarte? No dudes en pasar un rato con este juego

Los creadores del original Flow continúan en su búsqueda por un juego capaz de plantear diferentes desafíos y, al mismo tiempo, relajar al jugador a través de una interfaz intuitiva y un apartado gráfico absolutamente onírico. Nuestro objetivo en el juego será mover el pétalo de una flor hasta llegar a otras flores (que estarán cerradas) para hacer que florezcan. El intuitivo control al que nos referíamos nos llevará a inclinar el mando en la dirección deseada para hacer que el pétalo de mueva y a pulsar un único botón para acelerar el flujo de viento. Aunque su control es de lo más sencillo, puede que la gente de That Game Company haya conseguido hacer el sistema de control con mejor respuesta aplicado al SixAxis; la velocidad y la sensibilidad con las que el juego detecta la posición del mando es asombrosa. Flower es original, sencillo e intuitivo, perfecto para compartir con gente que no haya tocado un mando en su vida y capaz de plantear un desafío al jugón más hardcore, que disfrutará haciendo florecer a todo tipo de plantas, sobre todo, gracias a su ajustadísimo control.

7,99 €

Flower
Desarrollador: **That Game Company**

8.5




The Maw

Aventura independiente

Este título dará mucho que hablar ya que acaba es finalista en los prestigiosos premios del Independent Games Festival. Se trata de una aventura en la que controlaremos a Frank, un alienígena que siempre irá acompañado de The Maw, el cual cambiará de forma.



800 MPs

The Maw
Desarrollador: **Twisted Pixel Games**

8.5

Clay Fighter CV

Peleas de plastilina

Seguro que recordáis este fantástico juego de lucha que apareció para la mítica Megadrive en la década de los noventa. Los personajes estaban construidos con barro, pintados y animados frame a frame. Un trabajo lleno de humor que merece ser jugado.



800 Wiipoints

Clay Fighter CV
Desarrollador: Interplay

8.3



XBOX 360

Street Fighter IV



Apareció de entre las sombras de la redacción y el predicador de Marcaplayer le dijo a sus fieles: "El tercer mes del año, tendrás tres páginas cargadas de trucos que te reportarán buenaventura en tus hazañas virtuales, victorias sin esfuerzo y tiempo libre para disfrutar de la vida."

Seguro que el Street Fighter IV os ha hecho recordar grandes momentos del pasado, pegados a los mandos de la recreativa de vuestro barrio. Si teníais la suerte de poseer una consola con el Street Fighter II estaríais locos por conseguir desbloquear personajes como Vega, Sagat o Mister Bison. Pues Street Fighter IV es exactamente igual pero no temáis, Marcaplayer os revela como conseguirlos a todos fácilmente.

› **Fei Long**: Pásate el modo arcade con Abel.

› **Cammy:** Pásate el modo Arcade con Crimson Viper.
› **Gen:** Pásate el modo Arcade con Chun Li.
› **Rose:** Pásate el modo Arcade con M. Bison. **Sakura:** Pásate el modo Arcade con Ryu.
› **Seth:** Pásate el modo Arcade con todos los personajes del juego (excepto los desbloqueables.)
› **Dan:** Pásate el modo Arcade con Sakura. **Akuma:** Pásate el modo Arcade con todos los personajes del juego.
› **Gouken:** Pásate el modo Arcade entero con Akuma.

Skate 2
PS3

Cambiar el color de la ropa
Las camisetas nuevas, sudaderas, etc, cuestan dinero y no está la cosa como para derrocharlo, así que si quieres cambiar el color de tu ropa de manera gratuita presiona el botón de pausa y vete a "Editar Skater." Compra algo de ropa y deja la tienda. Ahora vuelve a la tienda y seleccióna "Editar camiseta." Selecciona un color y después "quitar item" en tu almcén para quitar la camiseta seleccionada. Vuelve a la tienda sin salir y sigues podiendo cambiar el color de lo que estás llevando.

› **Dinero Fácil:** Al comienzo de una carrera te dan la opción de ajustar algunas características como el dinero a apostar. Sube la cantidad al máximo y comienza la carrera. Si ves que te está saliendo mal, pausa el juego y reinicia la carrera. Si vas ganando cruza la línea de meta y disfruta de tus ganancias.

› **Dem Bones:** Para desbloquear a este viejo conocido, completa el último nivel de "Hall of Meat Challenge." A mover el esqueleto.

› **Coronas:** Corona Legend - Consigue el estatus "Legend" jugando online

› **Rey de la montaña:** Pásate todos las carreras en el modo Carrera.

¿Cómo participar?
Envía un mail con tus trucos a Marca Player:
trucos@marcaplayer.es

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!
trucos@marcaplayer.es

Más que trucos
Todos los atajos para triunfar

Hemos mejorado nuestra sección de trucos con un montón de iconos y demás parafernalia con el obejtivo de hacer más intuitiva la navegación por la sección y más imposible la vida nuestro becario. Nos gustaría que nos contárais vuestra opinión al respecto y si queréis darnos alguna idea, pues aquí estamos.

Amped 3
XBOX 360

- **Helicóptero:** Tienes que conseguir un combo de 1,000,000 puntos.
- **Gran Dios de la nieve:** Consigue una medalla de oro en todos los retos
- **Rey del laboratorio:** Impresiona al número necesario de espectadores en DC.
- **Laax Stock & Barrel:** Impresiona al número necesario de espectadores en Laax.
- **Dios menor de la nieve:** Tienes que conseguir una medalla en todos los retos.
- **Nirvana Northstar:** Impresiona al número necesario de espectadores en Northstar.
- **Hang Glider slide:** Termina el modo Historia.
- **Chico salchicha rescatado:** Completa el acto 3 en el modo Historia.
- **Vamonos a South America:** Completa el acto 2 en el modo Historia.

OKAMI
WII

- **Algo divertido:** Compra el ataque furia dorada y ¡Ataca haciendo pis!



WARIO: THE SHAKE DIMENSION
WII

Selección de nivel
Para volver a jugar cualquier fase del juego (con la posibilidad de luchar contra cualquier jefe final de fase), completa el juego al 100%.

Recompensas
Para desbloquear una canción secreta en la Sala de Contenidos, completa las misiones del juego al 100%. Para desbloquear las decoraciones doradas y los objetos en la Habitación de Wario, hazte con todos los tesoros del juego. Pasarse los niveles hace que aparezca una corona al lado de tu nombre.

REZ HD
XBOX 360

- **Ver la puntuación de los ataques:** En el modo Beyond existen cuatro tipos de vistas que pueden ser desbloqueadas. Para hacerlo tienes que conseguir el primer puesto en el número de áreas que os indicamos a continuación (tienes que hacerlo en el modo Score Attack):
- **Dinámica:** Cuatro áreas
- **Desde lejos:** Tres áreas
- **En primera persona:** Cinco áreas
- **Cercana:** Dos áreas

- **Formas del modo Beyond:** Hay dos maneras posibles para desbloquear formas en el modo Beyond. Abajo encontrarás ambos métodos junto a su forma correspondiente. La primera descripción se corresponde con el número de áreas en los que tienes que conseguir una puntuación del 100%. La segunda descripción te dice cuantas horas tienes que jugar. Cualquiera de las dos te servirán para desbloquear las formas.
- **2ª forma:** Un área/ Cinco horas
- **3ª forma:** Dos áreas/ Seis horas
- **4ª forma:** Tres áreas/ Siete horas
- **5ª forma:** Cuatro áreas/ Ocho hrs.
- **Forma final:** Todas las áreas / Nueve horas
- **Forma Morolian:** Todas las áreas / Diez horas
- **Tipos de láser:** Hay seis tipos de lásers para desbloquear en el juego. Para desbloquear las cinco primeras tienes que pasarte las siguientes fases en el Modo Score Attack: la 5ª, 10ª, 15ª, 20ª y la 25ª. Para desbloquear el láser Morolian, el último del juego, tienes que pasarte 30 fases.

MARIO PARTY DS
NINTENDO DS

Listado de chapas
Debajo te ofrecemos un listado de chapas y cómo conseguirlas:

- **Rival Bob-omb:** Consigue 15,000 Mario Party puntos
- **Rival Boo:** Consigue 7,000 Mario Party puntos
- **Rival Bowser Jr. Consigue 35,000 Mario Party puntos**
- **Rival Bowser:** Consigue 37,000 Mario Party puntos
- **Rival Cheep Cheep:** Consigue 5,000 Mario Party puntos
- **Daisy Master:** Completa el modo historia con Daisy
- **Amigo Diddy Kong:** Completa el modo historia con 21,000 Mario Party puntos
- **Amigo Donkey Kong:** Consigue 33,000 Mario Party puntos
- **Rival Dry Bones:** Consigue 29,000 Mario Party puntos
- **Rival Goomba:** Consigue 1,000 Mario Party puntos
- **Rival Hammer Bro:** Consigue 27,000 Mario Party puntos

F.E.A.R.
PS3

Todos los niveles
Para celebrar el lanzamiento de la segunda parte os resolvemos la vida con el primero. Si quieres desbloquear todos los niveles de F.E.A.R. tendrás que introducir F3ARDAY1 como nombre de perfil.



ZUBO
NINTENDO DS

Personajes secretos
Ace: 400 puntos modo Entrenamiento
Clutch: 1600 puntos modo Entrenamiento
Slice: 4000 puntos modo Entrenamiento
Snappy: 10000 puntos modo **Entrenamiento**
Strike: 40 puntos modo Entrenamiento



- **Rival Kamek:** Consigue 31,000 Mario Party puntos
- **Amigo Koopa:** Consigue 23,000 Mario Party puntos
- **Maestro Luigi:** Completa el modo historia con Luigi
- **Maestro Mario:** Completa el modo historia con Mario
- **Principiante Mario Party DS:** Empiezas con ello
- **Maestro Mario Party DS:** Consigue 50,000 Mario Party puntos
- **Estrella Mario Party DS:** Consigue 39,000 Mario Party puntos
- **Rival Monty Mole:** Consigue 13,000 Mario Party puntos
- **Maestra Peach:** Completa el modo historia con Peach
- **Rival Planta Piraña:** Consigue 25,000 Mario Party puntos
- **RivalScuttlebug:** Consigue 3,000 Mario Party puntos
- **Rival Shy Guy:** Consigue 9,000 Mario Party puntos
- **Maestro Toad:** Completa el modo historia con Toad
- **Amigo Toadette:** Consigue 19,000 Mario Party puntos
- **Maestro Waluigi:** Completa el modo historia con Waluigi
- **Maestro Wario:** Completa el modo historia con Wario
- **Rival Whomp:** Consigue 11,000 Mario Party puntos
- **Amigo Wiggler:** Consigue 17,000 Mario Party puntos
- **Maestro Yoshi:** Completa el modo historia con Yoshi

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
PS2
Introduce las siguientes claves para obtener el efecto deseado... ¡A disfrutar!
- **A22:** Debloquea la Plantación
- **A23:** Debloquea Tranquilandia
- **A51:** Debloquea El jefe del dique
- **BLACKSH:** Debloquea el traje y las gafas negras
- **BLUE:** Debloquea el traje azul
- **DW_FRON:** Debloquea varios items
- **F_M_SHA:** Debloquea el almacén Havana
- **F_M_SHB:** Debloquea el almacén Marina
- **F_M_SHC:** Debloquea el almacén Leopard
- **F_M_SHD:** Debloquea el almacén Shoreline
- **HAWAII:** Debloquea la camisa hawaiana
- **HAWAIIG:** Debloquea la camisa y las gafas hawaianas
- **KILLTONY:** Tony es asesinado
- **S07A:** Debloquea Freedom Town Redux
- **S09:** Debloquea Nacho Contreras
- **S10:** Debloquea el Tanker de Nacho
- **S13:** Debloquea Babylon Club Redux
- **S18:** Debloquea el final
- **MEDIK:** Salud rellenada
- **AMMO:** Munición recuperada
- **GOBALLS:** Más presencia de las bandas
- **NOBALLS:** Menor presencia de las bandas
- **DONUT:** Mayor presencia de la policía
- **FLYSTRT:** Menor presencia de la policía
- **MARTHA:** Cambiar la hora del día
- **RAINY:** Lluvia
- **SHAZAAM:** Rayos
- **TBURGLR:** Vehículo reparado
- **BLACK:** Cambiar el traje a negro
- **WHITE:** Cambiar el traje a blanco
- **GRAY:** Cambiar el traje a gris
- **SANDY:** Cambiar el traje a marrón
- **SANDYSH:** As sandy effect with shades
- **TUNEME:** La canción de Scarface en bucle
- **DOZER:** Bulldozer
- **OLDFAST:** Coche antiguo
- **DUMPER:** Camión de la basura

MANHUNT 2
PSP
En el menú principal introduce la siguiente combinación de botones para conseguir lo siguiente:

- **Munición infinita:**
- **Selección de nivel:**
- **La misión de Leo:** Para desbloquear este nivel bonus en el que no juegas la misión como Daniel sino como Leo, tienes que acabarte el juego íntegramente.
- **Elegir misión:** Una vez que hayamos terminado el juego podremos elegir la misión que queramos para jugarla una y otra vez.
- **Usos alternativos de las armas:** Además de para acabar con la vida de nuestros enemigos, las armas tienen otro tipo de usos secundarios pero útiles en caso de necesidad. Por ejemplo: el machete, el cuchillo y los cristales pueden cortar cuerdas. El cuchillo y las armas de fuego también sirven para abrir cerraduras.



NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
PC
Introduce los siguientes códigos durante el juego en el menú de trucos para desbloquear nuevos coches y conseguir dinero:

- **citwoxq53f:** Chevrolet Camaro Concept
- **qlcukc4bqm:** Dodge Charger (1969)
- **i3kxodepfc:** Ford Mustang GT
- **2<?P;G:** Mitsubishi Lancer Evolution
- **d5dviyrlgn:** Pontiac GTO (1965)
- **>8P:l;:** Porsche 911 Turbo
- **%%$3/":** $10,000
- **0;5M2;:** Lexus ISF
- **-KJ3=E:** Lotus Elise
- **?P:COL:** Nissan 240SX
- **!2ODBJ::** Volkswagen R32
- **S1D3K1CK:** $15,000

LUXOR 2
XBOX 360
- **Reto especial de Horus:** Para desbloquear este reto especial tendrás que sufrir un poco: Acábate el modo para un jugador en el nivel de dificultad Experto.

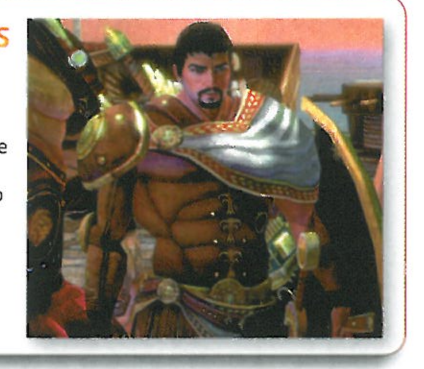
EL PADRINO
WII
Para realizar estos trucos tendrás que pausar el juego y realizar la siguientes combinaciones de botones:

- **Vida llena:**
- **Munición llena:**
- **5000 dólares:**
- **Clips de película:**

SIM ANIMALS
WII
Panda Rojo
Comienza el juego en un área desbloqueada del bosque. Dale al botón de pausa y después entra en "introducir códigos." Introduce el código "Red Panda" para desbloquear... ¡Exacto! Un oso panda rojo.
Panda
Haz lo mismo sólo que ahora introduce el código "Panda" para desbloquear un oso panda normal.



RISE OF THE ARGONAUTS
XBOX 360
Logro "Los niños son molestos"
En la isla Micenas, conocerás a Bolo. Este empezará a cantar y todo lo que tienes que hacer para conseguir el logro es alargar su canción, evitando elegir la opción "Basta". Todos los otros logros del juego están relacionados con las tareas detalladas en el menú de las constelaciones.





DOMINGO 22 CARTILLA

Por sólo 9,95 €

CONSIGUE EN EXCLUSIVA CON MARCA LOS ALTAVOCES DIGITALES MP3/MP4 OFICIALES DEL REAL MADRID



MARCA SE SALE Y TE TRAE EN EXCLUSIVA LOS ALTAVOCES DEL REAL MADRID

Si eres un fan del Real Madrid, ésta es la mejor ocasión para traer a tu casa el Santiago Bernabéu. Consigue en exclusiva con Marca los altavoces oficiales del Real Madrid con radio reloj despertador y vibra con tu música y tus colores. **¡Marca se sale!**



Producto Oficial





Katamari Mobile

Comienza a crear tu pelota y hazla girar

Katamari a ritmo de pulgar

Un clásico nipón que ya ha pasado por Playstation 2, PSP y Xbox 360. Una locura de juego donde el objetivo es ir creando una inmensa bola, cual escarabajo pelotero, con todo lo que encuentres por delante.

El rey del cosmos la ha vuelto a liar, y en una juerga nocturna ha hecho caer todas las estrellas del cielo. Como siempre, tendrá que ser su pequeño hijo, el príncipe, quien vuelva a poblar el cielo nocturno con cientos de estrellas brillantes. Para ello, hay que echar mano del katamari, un artefacto que, si lo haces rodar, es capaz de ir generando una enorme bola con todo aquello que se encuentra por delante. cuando la bola tiene el grosor adecuado, el rey del cosmos podrá hacerla llegar al cielo y convertirla en una estrella.

Este clásico de Namco-Bandai llega ahora en una genial versión movil. Como el juego tiene una dinámica muy simple, controlarlo con el botón direccional (o cuatro botones) del teléfono móvil resulta muy sencillo. Eso sí, atento a los objetos demasiado grandes que te harán retroceder. Hay que conseguir el grosor adecuado de cada bola en el tiempo indicado, si no, la misión habrá fracasado. Un juego muy divertido y adictivo con un diseño y unos gráficos muy buenos. Un título que parece que se pensó para los móviles.

Katamari Mobile

Desarrollador: **Namco Mobile**
Precio: **3 euros**
Lanzamiento : Disponible

9.5



Cinco nuevos modos de juego, la música original y los famosos personajes de la saga para consolas











nGage ya cuenta con la nueva versión del título de carreras **Asphalt 4: Elite Racing**



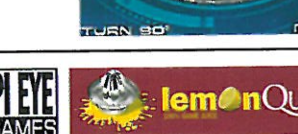
Concurso Circulate

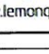
Circulate te regala 3 iPod Touch de 8Gb

Lemon Quest y Marca Player te dan la oportunidad de ganar uno de los tres iPod Touch de 8 Gb que sorteamos. Sólo tienes que descargarte Circulate, el genial juego de puzzles creado por el estudio de desarrollo español.

Ya os hablamos en el pasado número sobre *Circulate*, un juego en versión Java para móviles y en versión para iPod Touch que nos había encantado. *Circulate* ha sido desarrollado por el estudio español Lemon Quest y mezcla de manera muy adictiva diferentes conceptos de juegos de puzzles y bolas. Todos los niveles se resuelven girando la pantalla circular. Entre todos los que se descarguen el juego, sortearemos tres premios geniales:









DESCÁRGATE CIRCULATE EN TU MÓVIL ENVIANDO UN SMS CON LA PALABRA **CIRCULATE** AL **5425**.

SI TE LO DESCARGAS ANTES DEL 10 DE ABRIL, ENTRARÁS EN EL SORTEO DE 3 IPOD TOUCH DE APPLE DE 8 GB. ¡SUERTE!

player
¡CONCURSO!

Coste 3 €. Navegación coste de navegación y descarga de datos SMS/GPRS/WAP según operador. Soporte 24h: soporte@mensatek.com De 09:00h a 20:00h: 902 955 212 EXT: 850. Compatibilidades en http://www.lemonquest.com 2008 Lemonquest - Todos los derechos reservados - Licencia de PIEYE GAMES - Más juegos en http://www.lemonquest.com

PI EYE GAMES

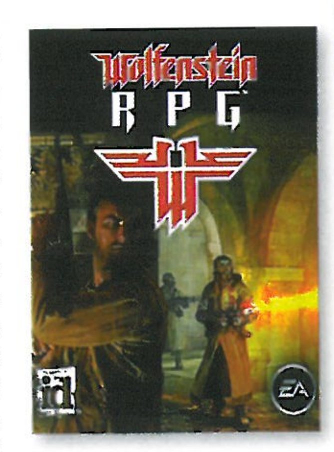
lemonQuest

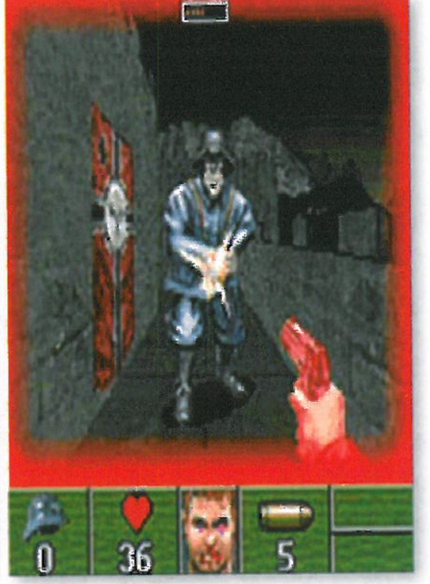
Java > Wolfenstein RPG

Demonios y esqueletos al servicio del III Reich

Jhon Carmack lo anunció el verano pasado y aquí está, Wolfenstein RPG para móviles. Este juego de espectaculares gráficos 3D es una mezcla de juego de acción y juego de rol basado en el fantástico mundo de Wolfenstein, la franquicia estrella de iD Software. Los nazis han dado con un poder que pone al servicio del Eje a un ejército de demonios, no muertos y demás criaturas infernales. Nuestra misión, destruirlos y salvar al mundo.

El juego cuenta con 9 niveles diferentes a superar, poblados de 30 enemigos diferentes. Afortunadamente, tendremos un total de 17 armas para enfrentarnos a los nazis. Los gráficos no desmerecen en nada a la versión original del juego.





Wolfenstein RPG

Desarrollador: **iD Mobile**
Precio: **4 €**
Lanzamiento: **Disponible**

9.5



Java > Risk

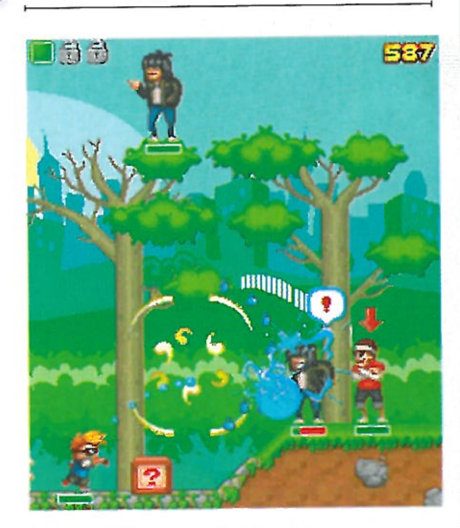
Kamchatka, a tiro de piedra en tu móvil

La versión móvil de Risk es realmente adictiva. Todo lo bueno del genial título de estrategia de tablero funciona aquí a la perfección. Con una interfaz sencilla y eficaz puedes enfrentarte a cinco rivales controlados por la máquina, cada uno con sus características y dificultad. ¡A conquistar el mundo!

Risk

Desarrollador: **Ea Mobile**
Precio: **3 euros + IVA**
Lanzamiento : **Disponible**

8.8



Java > Guerra de Agua

Empapa a los matones del barrio

Este juego arcade es una adaptación del mítico Worms, pero ambientado en divertidas guerras con globos de agua. Básicamente hay que hinchar el globo más o menos, apuntar y lanzar. Una guerra por turnos en la que los malvados gamberros del colegio quedarán empapados. Todo, al final, es cuestión de física. Afina tu puntería.

Guerra de agua

Desarrollador: **Digital Chocolate**
Precio: **3 €**
Lanzamiento : **Disponible**

6.8

Asus P320

No sólo para jugar

player RECOMENDADO

¿Móviles Asus? No están entre los más conocidos, pero los usuarios que se atreven con ellos quedan siempre satisfechos. El P320 es una buena muestra de ello.

Confesamos que habíamos oído grandes cosas de los terminales *Asus* y cuando nos llegó este nuevo ***P320***, ¡no cabíamos de gozo! El terminal, un 'smart-phone' tactil y con puntero basado en Windows Mobile 6.1, es una auténtica delicia.

Con un tamaño muy ajustado, cabe perfectamente en la mano sin ser aparatoso, el ***P320*** destaca sobre todo por su facilidad de uso y su conectividad: GPRS, Wi-Fi, EDGE, Bluetooth... Estarás siempre online. El sistema Asus Today permite acceder a toda la información y servicios de forma intuitiva y su GPS lo convierte en un terminal completo y equilibrado.

> Especificaciones

Sistema	EDGE/GPRS/GSM 850/900/1800/1900 GPRS Class B, Multi-slot Class 10
Tamaño	99 x 54.5 x 13.35 mm
S.O.	Windows Mobile 6.1
Pantalla	2.6" TFT LCD ,Touch Screen ,65.536-color Resolución 240 x 320
Memoria	Flash ROM 128 MB integrada 64MB DDR RAM
Comunicación	WLAN 802.11b/g,Bluetooth V2.0+EDR,USB v1.1
GPS	SiRF StarIII
WAP	HTTP / WAP 2.0
Cámara	2 Mega-Pixels (Auto-Focus)
Autonomía	200 Horas/4 Horas

MICROSOFT ARC MOUSE

El líder en diseño se renueva

Microsoft lanza, el próximo 18 de marzo, una nueva versión blanca del ratón *Arc Mouse*.

El *Arc Mouse* es un ratón que destaca por su curioso diseño en forma de arco que puede plegarse y reducir su tamaño casi hasta la mitad, con las ventajas que ello supone en términos de portabilidad y comodidad. Esta imagen rompedora lo han llevado a llevarse numerosos reconocimientos del sector.

La forma del *Arc Mouse* está concebida de modo que se adapte a la curva de la mano cuando está en funcionamiento y consiga un tamaño perfecto para llevar en el bolsillo cuando está plegado.





RANGEMAX DUAL

Router de altas prestaciones

El nuevo router *RangeMax Dual Band N* utiliza dos bandas para navegar y se conecta a la red con sólo pulsar el botón central, sin contraseñas de ningún tipo.

La tecnología Dual Band permite navegar utilizando dos canales: el de 2,4 GHz y el de 5 GHz, dependiendo de cuál de ellos tenga más espacio disponible.



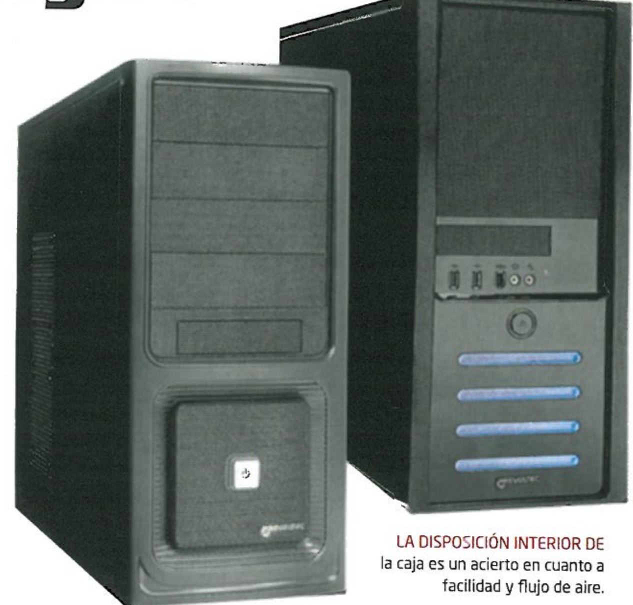
REVOLTEC FIFTY, SIXTY 1 Y 2 Y SEVENTY

Nuevas cajas gaming

La marca Revoltec tira la casa por la ventana lanzando cuatro nuevos modelos de cajas exclusivas para gamers al mercado español.

Se trata de las gamas *Fifty*, *Sixty* series 1 y 2 y *Seventy*. Cada una de ellas, añade un paso más en la diferente gama de prestaciones, desde frontales de audio y comunicaciones exclusivos, como la serie *Sixty*, al sistema de luz azul y cajas antivibraciones para discos duros de la alta gama *Seventy*.

Todas las gamas están libres de tornillería y son una solución muy acertada si no quieres gastar cantidades astronómicas en el diseño de tu PC de juego.



LA DISPOSICIÓN INTERIOR DE la caja es un acierto en cuanto a facilidad y flujo de aire.



GLACIALTECH UFO V51

Refrigeración en la tercera fase

Glacialtech presenta un nuevo 'cooler' para cpu con un diseño muy original. creado con dos ventiladores ultrasilenciosos de 92mm cuatro heat-pipes con 6 y 8mm de diámetro. Podrás montarlo tanto en plataformas LGA 775 de Intel como de AMD (754/939/940/AM2/F) y también es compatible con los nuevos micros Intel Core i7.

ASUS ENGTX285 TOP

Lo último de nvidia para tu potencia gráfica

Asus presenta su nueva gráfica basada en el chip de nvidia GTX285 que ofrece las más altas prestaciones en rendimiento de videojuegos.

Con un 1Gb de memoria gráfica DDR3, la *Asus ENGTX285 Top* permite la carga de texturas más rápida a altas resoluciones y un 105% más de rendimiento sobre otras placas basadas en el mismo chip.

Además, el nuevo sistema de nvidia basado en Physx, usa el rendimiento de la GPU para el cálculo de físicas en los videojuegos más punteros como *Mirror's Edge* sin pérdida de rendimiento.

Más información: *www.asus.com*



MUY BREVES



TDT T4250

Nueva marca de alto rendie

Energy Sistem presenta el nuevo modelo de TDT ultracompacto ***Energy T4250*** tipo euroconector mini. Es compatible con los estándares DVB-T y MPEG-2, asimismo cuenta con una memoria capaz de albergar hasta 1.000 canales de TV y radio.

CABLES LACIE

Cables planos muy estéticos

La nueva gama de cables de ordenador a todo color de LaCie cuenta con 7 tipos de cables: USB estándar, USB a miniUSB y cable USB a tipo B, así como FireWire 400 a FireWire 400, FireWire 400 a FireWire 800, FireWire 800 a FireWire 800, y cable eSATA a eSATA: Prácticos y divertidos, incluyen pegatinas de personalización.

ENERGY 3130 Y 3120

MP4 a todo color

Energy System presenta sus MP4 con tonos rosa y verde pálido para la serie 21xx, que completan hasta el momento la amplia gama de colores de esta familia de reproductores. Denominados ***Energy 2130*** para el verde y ***Energy 2131*** para el rosa, reproductores de múltiples características, compactos y asequibles. Ambos, se comercializan con 8GB de capacidad, dispuestos a albergar todo tipo de archivos multimedia, en un dispositivo de 8mm de grosor y 26gr. de peso.



MQJ másquejuegos

La 'Collado'

Berta Collado

"Soy muy de PSP y de DS"

Es una de las chicas de la tele en la Sexta. Es del Atlético de Madrid y le encanta montar a caballo... Es guapa, agradable y rubia. ¿Se puede pedir más?

Texto: Dopico Fotos: Rebeca Saray

ACABA DE TERMINAR SU PROGRAMA. Les han sumado media hora diaria (es lo que tiene hacer las cosas bien), pero siguen llevándolo con un importante nivel de guasa, y eso se les nota. Además, Berta no ha terminado porque se tiene que marchar corriendo a grabar el reportaje de mañana. "Sé lo que hicistéis..." no espera por nadie.
En cualquier caso, esta es mi oportunidad: o lo conseguimos ahora o tendremos que hacer esta sección con Carmen Sevilla. Y ya no sería "la chica de la tele". Me acerco, despreocupadamente, a los camerinos, cuando una mirada, entre sorprendida y amenazante de los vigilantes me indica que si doy un paso más podrían romperme las piernas de una toba. Decido —porque yo quiero— esperar fuera. Sale. Grito y berreo su nombre como un fan histérico y, cuando se repone del susto y la reaniman los servicios sanitarios, accede a respondernos a unas preguntas, e incluso a hacerse esta foto tan chula y que me ha convertido en el rey de mi parque.

› ¿A estas horas sales? ¿Y todavía te queda un reportaje por hacer? Debéis llegar a los fines de semana exhaustos, ¿no?
› Sí (risas). Estamos destrozados, pero contentos. Es mucho curro (ahora más), pero es muy divertido.

› Y eso que no os dejan meteros con Telecinco. ¿Añoras a Paqui Peña y a la Yagüe?
› La verdad es que no mucho... Además, ahora que no podemos emitir nada de Telecinco, nos dedicamos más a trabajar en sketches y lo pasamos mejor, porque nos permite hacer mucho más el payaso.

› ¿A ti te habla (la Yagüe) o hace como con Pilar?
› No. No nos habla a ninguno nunca. De hecho, no se si la Yagüe habla, porque yo, por suerte, no puedo ver su programa, y en la calle o en los actos a los que vamos ni nos dirige la palabra.

› Antes presentabas un concurso de videojuegos. ¿Lo echas de menos?
› Mucho. A los compañeros... Estaba muy a gusto con todo, pero lo tuve que dejar porque no tenía tiempo.

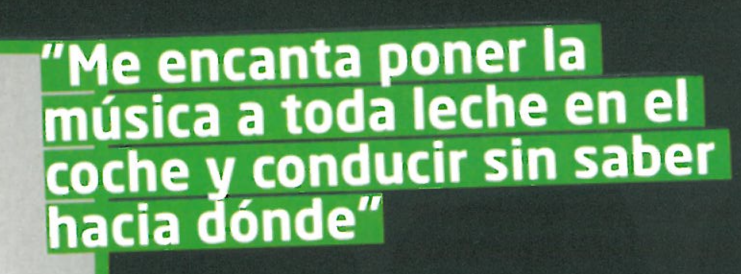
› ¿Y juegas?
› Pues claro. Soy muy de PSP y de DS, porque en el programa tenemos muchos ratos muertos. Tampoco es que sea súper jugona, pero sí que ahora mismo estoy a muerte con el Mario BROS en la DS. También me gusta el Pro Evolution y uno que últimamente me ha encantado es el Mario Kart.

› ¡Así que hay una freak dentro de ti!...
› ¡Y al Prince of Persia! Bueno, y ahora en la PSP tengo el de los Lemmings. Sí que soy un poco friki, la verdad, aunque tampoco te creas que estoy todo el día en plan jugadora empedernida.

› Hay una forma de averiguar eso: elige a tu personaje de videojuego favorito
› ¡Mario BROS, por supuesto!

› ¿Mario BROS? ¿No había algo con menos glamour? ¿Qué hay de Lara Croft o algo así? ¿Crees que acabo de jugarme un soplamocos con los de seguridad para imaginarte con bigote negro, y un mono rojo de fontanero chungo?
› Bueno vale... Pues sería mi propio Sims. Una reportera de los Sims, que creo que no hay.

› Bueno vale, eso vale. Antes hacías también deportes, en Maracaná. ¿Eres más del Madrid o del Atleti?
› Del Atleti (lo siento, pero es así).



"Me encanta poner la música a toda leche en el coche y conducir sin saber hacia dónde"

› A falta de equipos extremeños que merezcan la pena...
› (Risas) Pues no te creas, que yo voy a muerte con el Moralo (¿?), el equipo de Navalmoral de la Mata, que me encanta, en el que jugó mi padre muchos años. La verdad es que ahora en Extremadura no hay ningún equipazo.

› Bueno, veo, por la cara amenazante de tu compañero, que ya te tienes que ir. Una más: ¿Si tuvieras más tiempo, qué cosas te gustaría hacer?
› Un montón de cosas que nos proponen: cortos, alguna colaboración, presentaciones de algún evento... No sé, muchas cosas, pero como no tenemos nunca un horario fijo, al menos por ahora, es muy difícil.

› ¿Y algún hobby freak que tengas?
› Conducir. Me encanta poner la música a toda leche en el coche y conducir sin saber hacia dónde. Luego, cuando ya estoy totalmente perdida, pongo el GPS y a casa.

› ¡Confirmado!: Berta Collado es mucho más friki de lo que parece.
› También me gusta montar a caballo, pero no puedo... ¡¡Pero si no puedo tener ni perro!!

› Bueno, Berta. Muchas gracias y mucha suerte. ¿Algún deseo para la temporada que viene?
› Honestamente, que sigamos igual de bien que hasta ahora. Que no nos falte curro y que el programa siga funcionando igual, o mejor, que hasta hoy.

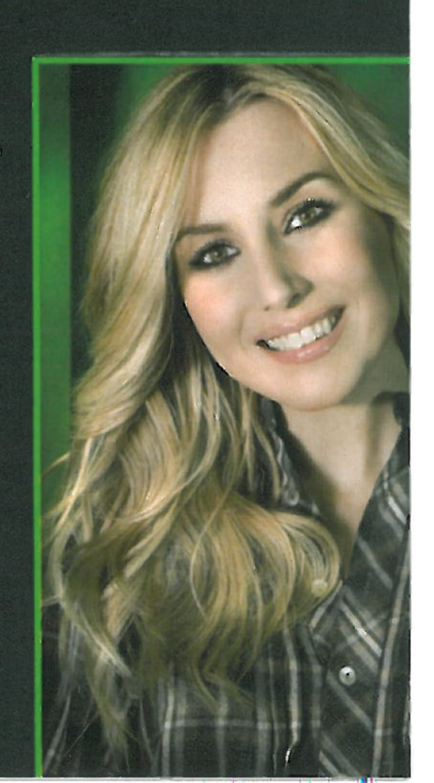


MUCHA BERTA

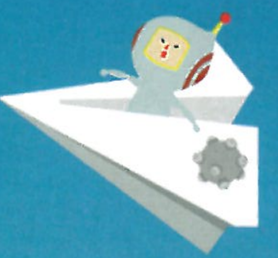
- ¡FUE DE LAS PRIMERAS PERSONAS EN TENER EN SUS MANOS MARCA PLAYER!

SI QUERÉIS ver a Bertas con nuestra revista sólo hay una forma. Visitad la página de Facebook en la que colgamos todos los meses las novedades y allí podréis ver su vídeo presentando el lanzamiento. ¡Fue tan bonito! Buscad La revolución Marca Player y ¡allí está!

"Me gustaría tener mi propio Sims. Una reportera de los Sims, que creo que no hay"



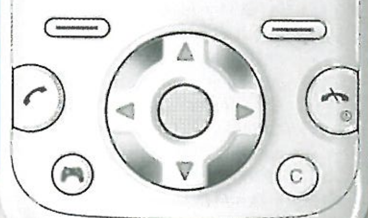
Katamari Mobile™











Si quieres llevarte uno de estos tres móviles Sony Ericsson F305 con el videojuego Katamari Mobile, envía un e-mail con el asunto **katamari** a concursos@marcaplayer.es

Sony Ericsson F305

- Función videoconsola
- Altavoces estéreo
- Radio FM
- E-mail
- Bluetooth
- Cámara de 2MP
- EDGE
- MP3, ACC
- Grabación de vídeo
- Juegos 3D

KATAMARI MOBILE
YA DISPONIBLE EN TU OPERADOR



namco®

Entre partida y partida flexiones

Para tener el cuerpo que muestra Jason Statham vas a tener que sudar sangre y dejar las conchas Codan para otro momento. 'Tírate al suelo y disfruta de la tensión de tus músculos'... es palabra de Logan Hood, su entrenador personal en *Death Race*. Texto: Chema Antón

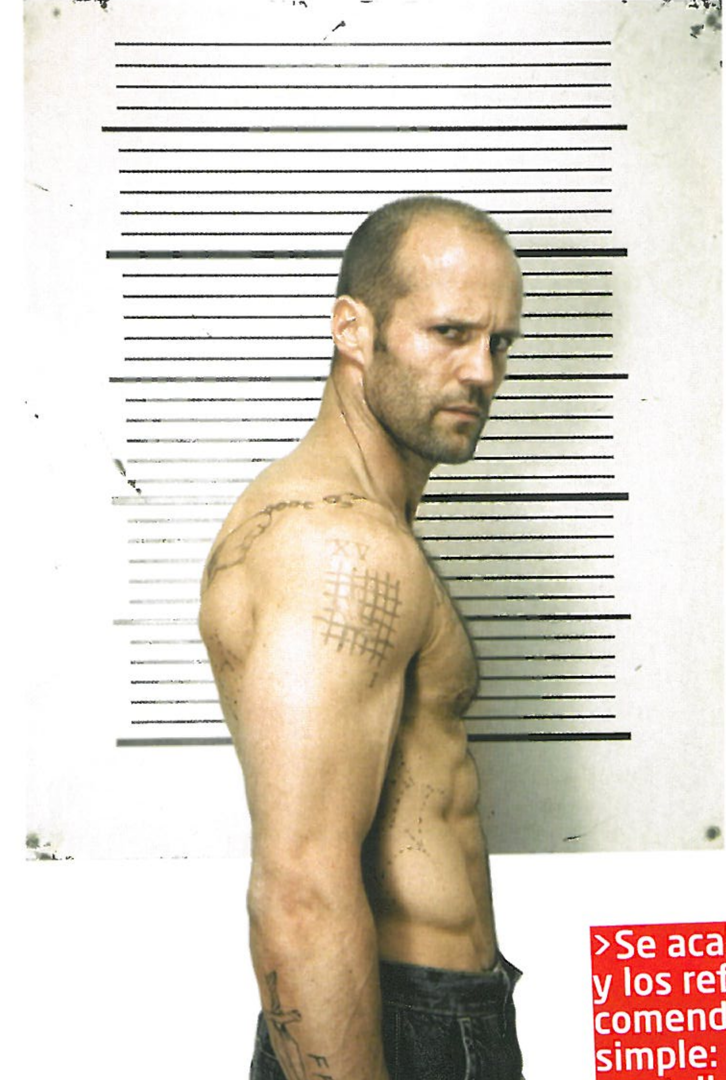
Me marean las cuentas de mi sedentarismo. Desde los 12 pegado a consolas y ordenadores, hacen un total de 18 años frente a una pantalla, nada menos que 6.570 días desde que conocí el vicio, unas 9.000 horas sentado frente a la tele. Solución: llamar a Logan Hood, entrenador personal de Jason Statham en *Death Race* para convertir mi cuerpo de Jabba el Hutt en un deseable cuerpo Calvin Klein, ¿demasiado tarde? No, en todo caso demasiadas flexiones por delante.

›Logan, ya sabes que nos pasamos horas y horas delante del ordenador y la consola... ¿nos puedes dar un par de consejos para hacer que nuestro cuerpo cambie de forma?

›Sí, claro. Siempre hay ejercicios que yo recomiendo a la gente para su vida cotidiana. Lo importante es llevar un reloj con alarma. Y cada hora, estés donde estés, nunca hay un sitio lo suficientemente pequeño... te tiras al suelo y haces diez flexiones. A vosotros eso os iría muy bien. En frente de la pantalla y de vez en cuando, flexiones. Y además puedes ir variando. Puedes hacer flexiones, pero también puedes hacer sentadillas, abdominales,... Lo interesante es estirarte un poco.

›¿Y la dieta?

›Se acabaron la pizza y los refrescos. La otra cosa de los videojuegos y la tele es que existe toda una cultura alrededor de ellos que se resume en que comer y estar frente a la pantalla de la tele encajan a la



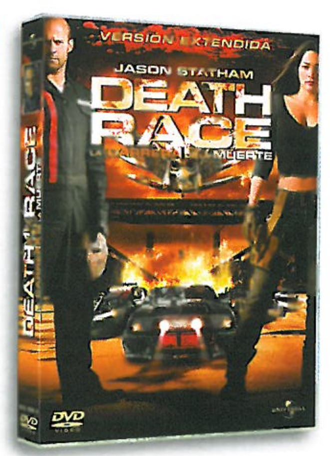


El alumno

Aunque algunos ya le conocían de *Lock & Stock*, fue *Snatch: Cerdos y diamantes* la peli que le catapultó a la fama para convertirse en uno de los tipos duros de Hollywood en los siguientes años. Desde entonces nos ha dejado robos como los de *Italian Job* o *Bank Job*, trabajos de logística como los tres Transporters hasta la fecha y decenas de escenas de acción explosiva.
su trabajo en *Death Race* era, simplemente, acabar la carrera en la que participa contra su voluntad. Para mejorar su aspecto de tipo más que duro, dejó que sus músculos conociesen a Logan Hood. A juzgar por la foto, Logan hizo su trabajo.

›Se acabaron la pizza y los refrescos. La recomendación es muy simple: delante de la pantalla no hay comida

La peli



El expresidiario Jensen Ames -Jason Statham- es obligado por el alcaide de la prisión en la que está recluido a participar en una carrera con unos escenarios de era post-industrial de fondo. La carrera no le hará ganar un trofeo, ni subirse a un podio, como mucho salvará su vida. Los participantes en el evento están autorizados y obligados a matar a sus oponentes si quieren llegar a la meta. ¿Adivinan quién gana?
Sale en Blu-Ray el 4 de marzo



perfección. El problema es que el tipo de comida que la gente se lleva delante de la tele es grasienta y llena de azúcares por lo que no sólo te haces daño por estar sentado sin hacer nada, sino por comer cosas inadecuadas. La recomendación es muy simple: delante de la pantalla, no hay comida.

›¿Qué opinas de cosas como *Wii Fit*?
›Conozco *WiiFit* y no lo he jugado. La verdad es que soy bastante escéptico respecto a esto porque soy de las personas que consideran que la actividad física no se puede hacer frente a la televisión. Yo soy más de los que sugiere salir a la calle, explorar, disfrutar del aire libre, estirar los músculos de tu cuerpo y sudar. Estar sentado delante de la tele no creo que sea forma de hacer deporte.

›¿Podría crearse un juego de fitness en condiciones?
›Me parece que la dirección que están tomando algunos videojuegos es correcta, pero falta algo para hacerlo similar a hacer ejercicio. Me gustan los juegos y creo que aportan elementos positivos para la mejora de la percepción y la concentración. Pero la parte del entrenamiento físico no debería estar ligada a un videojuego en el sentido en el que el deporte suele hacerse al aire libre y no sentado en un sofá delante de la televisión..

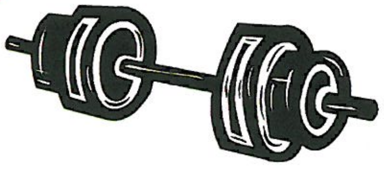
›Y para *Death Race*, ¿cúales fueron las principales cosas que se trabajaron con Jason Statham?
›Bueno el trabajo principal para la película *Death Race* fue, primero, regular su dieta. Y cuando habíamos conseguido que comiese de la forma apropiada, nos metimos a hacer ejercicios seis días a la semana. Y eso duró como 10 semanas, hasta que empezó el rodaje.

›¿Qué ejercicios consideraste que Jason necesitaba con más urgencia?
›Al principio lo más importante es que se centrase en ejercicios básicos y por eso tuvo que hacer muchas flexiones, abdominales y sentadillas. Un poco más adelante le pusimos a correr, así que estuvo mucho tiempo encima de la cinta.

›Los videojuegos aportan elementos positivos para la mejora de la percepción y la concentración, pero el deporte hay que hacerlo al aire libre.

›¿Le gustaron los ejercicios a él?
›No tuvimos ningún tipo de problema con ninguno de los ejercicios. Quizá en algún momento con la forma en que le dije que tenía que hacer alguno de ellos. Bueno... a nadie le gusta todo. Y menos cuando te hacen sudar. Es mucho trabajo y mucho esfuerzo. No es una cosa que hagas por diversión.

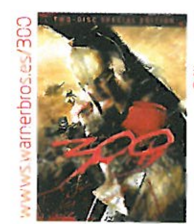
›¿Elegiste ejercicios específicos para *Death Race*?
›Existía un momento de la película en el que Jason tiene que levantar un peso descomunal y decidimos que nuestro reto era hacer que fuese capaz de levantar 400 libras. Esa una de esas cosas divertidas que nos pusimos de meta y que no era necesaria, pero que hacía que Jason estuviese muy concentrado en el entrenamiento. Si no recuerdo mal, Jason pesaba 173 libras por lo que levantar ese peso era una gran demostración de fuerza.



El entrenador

Logan Hood se ha especializado en hacer los tíos más cachas del cine estén todavía más cachas. Con pasado en la marina de los EEUU y en la seguridad privada, Logan hizo su primer trabajo de entrenamiento personal en *300* y más tarde en *Death Race*, *Watchmen* y *Transporter 3*. Su empresa Epoch Training es parte de la compañía 87 Eleven Action Desing que cuenta con servicios de coreografía para peleas, entrenamiento de especialistas,...

Sus pelis preferidas:



www.wis.warnerbros.es/300

300 (2007)
Dir.: Zack Snyder



transporter3film.com

Transporter 3 (2008)
Dir.: Oliver Megaton



watchmenmovie.warnerbros.com

Watchmen (2009)
Dir.: Zack Snyder



El Mentalista

"Si dieciocho millones de norteamericanos la siguen semana a semana, no puede ser mala". Si Bush nunca hubiera sido presidente de los EE.UU. esta afirmación iría a misa, pero a lo que vamos: El Mentalista, que triunfa como las piernazas de Beyoncé en yankilandia, también está suponiendo uno de los mejores éxitos de La Sexta este año.









El secreto? Pues tiene de todo, señora, como el Corte Inglés, pero sin escaleras: protagonista chulazo listísimo pero humilde, que seduce a ellas y cae majete a ellos. Quizá un pelín demasiado sobrado, pero para los que hemos sido "de Horatio (CSI Miami) de toda la vida", pues nos vale. Protagonista femenina muy guapa, pero no tanto como para que resulte imposible catalogarla de brillante detective, también muy al estilo de CSI, aunque con menos silicona. Tampoco le falta un potente equipo de secundarios, que le den algo de alegría a la tensión sexual, y con los que poder identificarse, sentir penita si alguno palma (tiempo al tiempo), o sufrir cuando el curso de las investigaciones los pone en peligro.

Y lo mejor de todo, un malo malazo: John el Rojo. El psicópata asesino en serie, que además se cargó a la familia del protagonista (por listo...dicho sea de paso) y que va dejando su seño en forma de muerte, y graffitis con sangre, en las paredes de sus víctimas. Genial. (Dato friki: todos los capítulos de la primera y de momento única temporada, incluyen la palabra "red"). Moriarty con Sherlock Holmes, Jocker con Batman, el coronel Decker con el Equipo A... lo de tener un "malo" fijo, es viejísimo pero funciona, y en este caso, que además incluye nombre molón, más.

Mezclas esos ingredientes con un lugar acertado en la parrilla, que no coincida con alguna de las otras "grandes ofertas" de la tele, como Ortega Cano bailando reggae, y te aseguras unas cifras de más de 18 millioncejos de audiencia, que es más o menos la media de esta serie, y que para su cadena supone un acierto indiscutible.

El protagonista, Simon Baker (en la serie, Patrick Jane) está encantado, pero conoce la que se puede venir encima, y teme "quemarse" o quedarse el resto de su vida como mentalista, tal y como declaró a los medios "ahora entra más dinero en mi cuenta del banco y mi administrador tiene más trabajo (risas). La televisión es un medio que expone







a los actores. Cuando decides protagonizar una serie estas comprometiéndote en matrimonio porque si tiene éxito le dedicas muchos años de tu vida a un mismo personaje". Morir de éxito.

> *Dopico*


1. LA HEMBRA ADOLESCENTE acude, como todos los días, a su hábitat natural.
2. EL MACHO INICIA EL RITUAL y se aproxima, con cautela, hacia la hembra adolescente.
3. HA COMENZADO el cortejo. Las feromonas entran en acción. ¿Conseguirá su propósito?
4. POR FIN RECIBE la respuesta esperada por parte de la hembra, tras los tensos momentos iniciales.
Logro Desbloqueado
› ¡Al final nos dio bola Paloma!

Paloma Bloyd

"Soy una chica dulce, con un lado oscuro"

Tras su paso por Supermodelo 2007, ha comenzado una sólida carrera como actriz en la adaptación de Adulterios, escrita por Woody Allen y dirigida por Verónica Forqué. Texto: Mario Fernández Fotos: Rebeca Saray

Mitad asturiana y mitad americana, durante su estancia en Estados Unidos, aprovechó para estudiar interpretación en el mítico Actor´s Studio y ahora alterna su carrera de actriz con trabajos como modelo. La podemos ver en la serie de Antena 3 Doctor Mateo y pronto dará su salto a la gran pantalla. Guapa, inteligente y friki ¡Esta chica lo tiene todo!

›Háblanos un poco sobre Juliette y Sonia, tus personajes en Adulterios y Doctor Mateo...
›En Adulterios interpreto a Juliette, una joven desequilibrada, de buen corazón. ¡No puedo contar mucho porque Verónica no nos deja desvelar más datos de los personajes! En Doctor Mateo interpretaré a una chica, Sonia, alternativa y liberal que vive con su novio, al que quiere muchísimo.

›¿Prefieres trabajar como actriz?
›Lo que más me gusta es actuar. Lo de modelo está bien, sobre todo por el dinero. Gracias a eso he podido mudarme a Madrid. Es mejor que poner copas de noche, aunque me lo he pasado muy bien. Pero actuar es lo que más me llena porque de cada papel aprendes algo nuevo.

› ¿Cómo es trabajar para Verónica Forqué?
› Ha sido un ángel para mí. Me da tablas y hay una relación casi maternal entre nosotras. Gracias a ella estoy madurando mucho profesionalmente y es una suerte poder aprender de alguien como ella, sobre todo cuando estás empezando. Es divertida, inteligente y tiene una técnica y un método excelentes. Me ha enseñado lo que es ser una actriz de verdad. No tengo palabras para agradecérselo.

›¿Cuál es tu peli favorita? ¿Y tu director fetiche?
›La vida es bella. También Snatch, Casablanca, El Padrino... Películas épicas, con muchas capas que leer. Un amigo me recomendó el cine de José Luis Guerín y su trabajo me pareció increíble. Mi director, Stanley Kubrick... Soy una chica dulce, con un lado oscuro (risas).

›¿Tienes hobbies raros o manías?
›No especialmente... Bueno, me gusta cortarle la cabeza a las hormigas, pero eso no es tan raro, ¿no? Pensándolo bien, me gusta echarle picante a todo y también comer patatas fritas con batido de chocolate... Pero cosas raras, no (risas).

›¿Qué opinas de la violencia en el cine y en los videojuegos?
›Pues veo más cercano el amor, el sexo, las tragedias de la vida. En cambio, nunca he visto a nadie volarle la cabeza a una persona en mitad de la calle... ¡Y espero no verlo! La violencia realista me parece peligrosa. También las pelis de Tarantino, porque son en clave de comedia..

›¿Qué aprendiste en Supermodelo?
›Aprendí que la realización es todo un arte... También me ayudó a deshinibirme frente a las cámaras y me dejó bastante claro que no quiero dedicarme a la moda para siempre. Aunque la experiencia fue positiva, meterse en un realitiy no es algo que le recomiende a los jóvenes.

›¿Qué es lo más raro que te ha pasado con un fan?
›Cuando hackearon mi Myspace. Me dio un poco de miedo.

›¿Qué planes tienes para el futuro?
›Tengo un par de proyectos en películas. Uno de los papeles está casi confirmado, y el otro no estoy muy segura de que me interese... También estrenamos Adulterios el 26 de agosto en el teatro Maravillas.

›¿A qué videojuego estás viciada?
›Al Viva Piñata, aunque soy consciente de lo que implica (risas). No tengo mucho tiempo para jugar. El NBA Live cada día se me da mejor. Cuando vivía en Estados Unidos solía hacer quedadas con mis colegas para jugar al primer Halo. Me parece una buena forma de relacionarte. Aunque mi favorito de todos los tiempos es Miss Pacman, sin ninguna duda... ¡Pero sigo sin poder pasar de la 5ª pantalla!

›¿Qué opinas de la relación entre las mujeres y los videojuegos?
›Creo que los videojuegos no son sexistas. Ahora hay mercado para todo el mundo. Siempre he sido un poco chicazo.

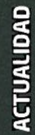
›¿Te consideras friki?
›Si ser friki significa usar ordenadores y ver pelis de Star Wars... pues sí. Pero te respondo con una pregunta: ¿Qué es ser friki hoy en día?

›¿Qué series te molan?
›Ahora estoy enganchada a Héroes y Weeds. La televisión no me apasiona especialmente, pero si me pones a japoneses intentando salvar el mundo, en formato cómic, me gusta.

›¿A qué personaje de videojuego te gustaría parecerte?
›¡A Spyro! Puede volar y echar fuego por la boca y además es morado ¿Hay algo más guay que eso?

›¿Me das tu número de teléfono?
›Si ya lo tienes bobo (risas).





Primavera Rock

The Killers arranca la caña de España

La estación de las flores se presenta cargada de mucha y buena música rock. The Killers darán buena cuenta de ello.

The Killers viene a dar caña a España, y a despertarnos del letargo invernal/rockero que ha asolado la agenda de conciertos y que ha permitido cosas como los Jonas Brothers, e incluso peores.

Con sólo tres trabajos, este cuarteto de Las Vegas ya cuenta con una legión de incondicionales. Desde 2002, año de su fundación, hasta ahora, la trayectoria del grupo ha sido imparable, reuniendo todo tipo de influencias del pop-rock. Se les puede meter en una alineación musical de lujo que englobe a Franz Ferdinand o The Strokes.

Si algo sobresale en The Killers es el carisma de su líder, Brandon Flowers, alejado de todos los estereotipos que se adosan a las estrellas del rock. Flowers, de sólo 27 años, huye de los escándalos, viaja con su esposa y pertenece a una familia mormona. Y eso que, como hemos dicho, nació en Las Vegas... Tan original como que The Killers tenga mucho más reconocimiento y triunfo en Europa que en 'sus' Estados Unidos.

Con su pequeña ración de canciones ya han fabricado más de un himno. Ahí se pueden encontrar When you were young o Bones (ambas de su segundo disco Sam's Town). Su estilo engancha tanto a las pistas de baile como a cualquier producto que necesite un envoltorio musical de lujo. Su directo es enérgico y poderoso por lo que las expectativas para sus conciertos son ilimitadas. Vamos, que es muy raro arrepentirse de los euros que inviertas en la entrada.

Tras su acelerado paso de grupo de culto a banda de masas, Flowers y compañía se toman su último y reciente disco (Day & Age) como la plataforma definitiva para marcar el rumbo de la banda. España les espera con ganas.

¿Y después de que vengan los asesinos? Casi nada... Ahí van los más destacados. Are you ready to rumble?



Su líder, Brandon Flowers, viaja con su esposa y pertenece a una familia mormona

- JUDAS PRIEST

NOSTÁLGICOS, rockeros, peludos y hasta pijos con ganas de liarla parda: quedáis convocados el **13 DE MARZO** en el Velódromo de Anoeta, en San Sebastián.

- AC/CD

¡AY, OMÁ! Si te gusta el rock y no has estado nunca en un concierto suyo, es como si te gusta el basket y nunca has metido una canasta. Tienes alguna oportunidad más de verlos en España (¿las últimas?) el día **31 MARZO** en el Palau San Jordi, en Barcelona; el **2 DE ABRIL** en el Palacio de Deportes, en Madrid; el **4 DE ABRIL** en BEC, Baracaldo, y (¡vuelven!) el **5 DE JUNIO** en el Vicente Calderón. Lo van a petar.

- FRANZ FERDINAND

OTRO claro ejemplo de que se puede hacer música buena, y mejorarla en directo. No os creáis que hay tantos. Si lo queréis comprobar, la gira de su tercer disco "Tonight: Franz Ferdinand" pasa por España el **24 DE FEBRERO** en Valencia, **2 DE ABRIL** en La Casilla, Bilbao, **3 DE ABRIL** en el Palacio de Deportes de Madrid, y **4 DE ABRIL** en el Coliseo de Atarfe, Granada.

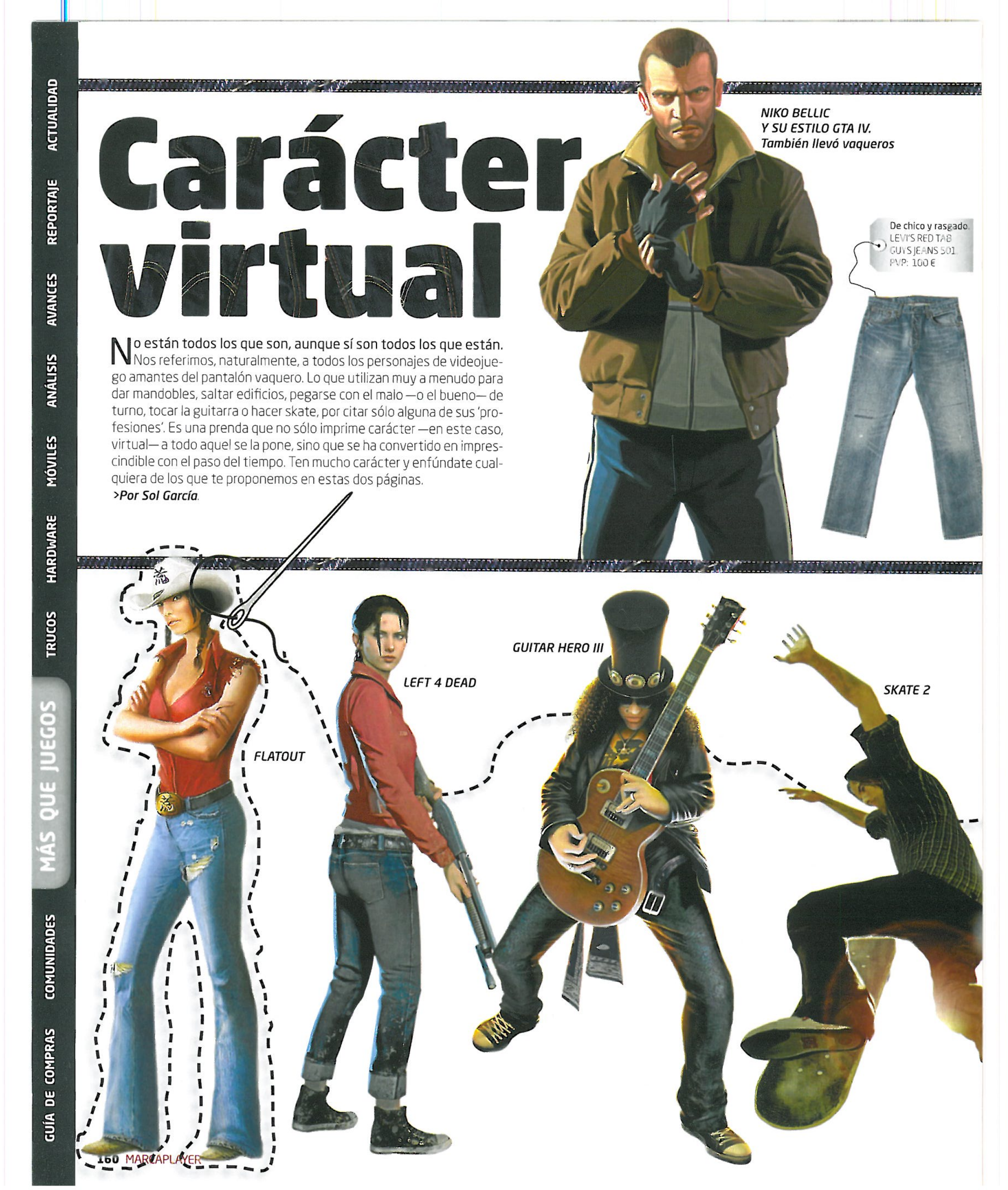
- METALLICA

¿SE LE PUEDE pedir algo más a la vida? Compruébalo el **13 Y 14 DE JUNIO** en el Palacio de Deportes de la Comunidad de Madrid.

Carácter virtual

No están todos los que son, aunque sí son todos los que están. Nos referimos, naturalmente, a todos los personajes de videojuego amantes del pantalón vaquero. Lo que utilizan muy a menudo para dar mandobles, saltar edificios, pegarse con el malo —o el bueno— de turno, tocar la guitarra o hacer skate, por citar sólo alguna de sus 'profesiones'. Es una prenda que no sólo imprime carácter —en este caso, virtual— a todo aquel se la pone, sino que se ha convertido en imprescindible con el paso del tiempo. Ten mucho carácter y enfúndate cualquiera de los que te proponemos en estas dos páginas.

>Por Sol García.



NIKO BELLIC Y SU ESTILO GTA IV. *También llevó vaqueros*

FLATOUT

LEFT 4 DEAD

GUITAR HERO III

SKATE 2



FLATOUT

THE CLUB

SPLINTELL CELL

FLATOUT

SEAT IBIZA Sport Coupé

Para todos los bolsillos



El Ibiza más juvenil tiene tres puertas y se apellida 'SportCoupé'. Emplea la misma plataforma que el de cinco puertas, pero varía su carrocería, que nos parece más deportiva, estilizada y musculosa.

La línea descendente de las ventanillas laterales, un pequeño alerón sobre el portón trasero y unos pilotos traseros más afilados y redondeados son los detalles diferenciadores que atraerán a un buen número de jóvenes clientes.

Una de las novedades es que, como opción, ahora podemos pedir el motor 1.6 gasolina de 105 CV, con cambio DSG de siete velocidades, algo insólito en su segmento. El 'SC' es más estable y seguro que nunca e incluye el controld e estabilidad (ESP) de serie. El equipamiento es abundante, con radio CD que lee Mp3, ayuda para arranque en pendiente, volante regulable en altura y profundidad y anclajes Isofix en toda la gama. Además, podemos contar opcionalmente con suspensión deportiva, conexión USB para iPod o la nueva generación de navegadores TomTom. En nuestra prueba, la versión 1.9 TDI de 105 CV logró unas cifras de consumo excelentes.

Un clásico entre los jóvenes se vuelve aún más juvenil, con una línea más deportiva y cargado de extras para la chavalería

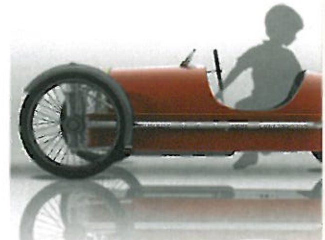
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: • Motor: 1.9 TDI 105 CV: • Cilindrada: 1.896 c.c. • Tipo y ubicación: Gasóleo, delantero transversal, cuatro cilindros en línea, inyección directa, turbocompresor de geometría variable, intercooler. • Potencia máxima: 105 CV a 4.000 rpm. • Par máximo: 240 Nm a 1.900 rpm. • Cambio: Manual de cinco velocidades. • MEDIDAS: • Largo/Ancho/Alto: 4.034/1.693/1.428 mm. • Peso: 1.175 kg. • Maletero: 284 litros. • Capacidad del depósito de combustible: 45 litros. PRESTACIONES Y CONSUMOS: • Velocidad máxima: 187 km/h • Aceleración de 0 a 100 km/h: 10,4 segundos. • Consumos a los 100 km (urbano/extraurbano/mixto): 6/3,7/4,5 litros.

Gilera Nexus

UNA SCOOTER CON ASPECTO DE DEPORTIVA



La inclusión de un nuevo motor de la serie Quasar, con casi 300 centímetros cúbicos, sirve como pretexto a Gilera para presentar una renovada entrega de su modelo Nexus, ahora con más potencia y prestaciones de primer nivel. Gracias a las múltiples novedades estéticas, este modelo presenta ahora una imagen más moderna, con una trasera recortada que permite una fisonomía más agresiva y, al mismo tiempo, más deportiva. Una alternativa urbana con un precio que parte de los 4.350 euros.



Morgan

UN COCHE PARA NIÑOS... MUY CARO

La marca británica cumple 100 años y lo celebra con un exclusivo coche pensado para la muchachada. Se basa en su modelo más famoso de todos los tiempos, el Super Sport de 1934. Este tres ruedas a pedales cuesta 2.500 euros.



Scalextric

NUEVO MODELO PORSCHE PRO

Scalextric presenta el nuevo Porsche PRO, un bólido espectacular, cuya combinación de negro y dorado con detalles en blanco le dotan de una elegancia en la que también tiene su papel la línea habitual de la prestigiosa marca.



Slot

CIRCUITO PARA PISOS PEQUEÑOS

Si tienes un piso pequeño, no tienes por qué renunciar a un pequeño circuito slot. Ninco presenta el Starter Pro, primer trazado diseñado para crecer a lo alto, ofreciendo más de 7,5 metros de pista en sólo 2 metros cuadrados de superficie.

Comunidad XBOX 360

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en el Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL PREMIO: Tres sudaderas de Prototype, lo más bestia de Activision para el verano.



Foro

1 Natalia Sanchez (email)

Topic:
Hola, me llamo Natalia y tengo unas preguntas,¿van a sacar el Final Fantasy XIII para la xbox?, ¿los menores de edad pueden participar en vuestros concursos?. Felicidades, la revista está muy bien pero lo único que le falta es poner algunos posters de juegos que acaban de salir o van a salir.

Respuesta:
El esperado juego de Square Enix fue uno de los grandes bombazos del pasado Tokyo Game Show al anunciarse que llegaría a Xbox 360. ¿Para cuando? En Europa no lo podemos esperar antes del año que viene.
Respecto a la pregunta sobre los concursos, precisamente en el editorial de este mismo número podrás encontrar tu respuesta. Nos apuntamos lo de los posters, aunque no siempre es posible ofrecerlos. De momento "estamos trabajando en ello".

2 Josep Blay (Email)

Topic:
Hola, soy usuario de xbox360 desde hace un par de años y me asaltan un par de preguntas que ojala me podais aclarar,en primer lugar me gustaria saber que fue de el MMO de accion llamado Huxley del que oi hablar hace tiempo, ¿sigue en desarrollo?Tambien me gustaria saber si debido a la crisis se sabe algo de alguna posible bajada de precios en juegos ya que me parece excesivo pagar 69,99€ por un juego que tal vez acabes en un par de semanas.

Respuesta:
Pues parece que Huxley ha desaparecido del radar, al menos a corto plazo. Hemos tratado de contactar con la gente de Webzen y no hemos recibido respuesta alguna. Aunque tras visitar la web de dicho juego, todo parece indicar que se ha abandonado su desarrollo.
Respecto a los precios de los juegos... mala snoticias al respecto, no va a haber cambios al respecto, aunque si te parecen caros puedes echar un vistazo al reportaje de las páginas 68-69.

3 Mario Reyes (Barcelona)

Topic:
Hola, tengo la xbox360 desde que salió y apenas la utilizo. Este verano se estropeó y me salieron las tres lucecitas rojas, llamé al servicio técnico. Me tardó unos dos meses y al llegar me encuentro que el disco duro no es el mio, corriendo llamé al s.a.t. y me dijeron que no sabían nada. ¡No me lo podía creer habían perdido mi dusco duro y me habian dado otro viejo con partidas de otras personas! Al final me enviaron un disco duro de 20gb nuevo por el falloy me pidieron disculpas pero me quedé sin mis partidas guardadas.Ahora hace unos dias me vuelven a aparecen las tres luces rojas, no me lo podía creer pero ahora sólo me salen cuando guardo el juego en el disco duro, si lo utilizo va perfecta. Ya no sé que hacer, pero si la envio igual me vuelven a perder toda la información del disco duro.



EL TABLÓN DE ANUNCIOS DE WWW.XBOXMANIAC.ES
La Wii, ese objeto del deseo para muchos, es odiada por los foreros de nuestra web amiga Xboxmaniac.

RDV333X: He ,leido ahora la noticia de que el mando deWii empezó siendo un accesorio para Gamecube. Vamos, que decíamos que la Wii era una cube 1.5 y ya ni eso. Estos de Nintendo hicieron un mando y pensaron en sacar una mier...una Wii, usar ahí ese mando y sacar en ella juegos de gamecube...Lo mas triste es que hay millones de personas que estan como locos con ella.
VIRUS: El problema es que está dirigida a los "casual", justamente el mercado más amplio de todos, y han conseguido captar su atención, además las campañas publicitarias de Nintendo son bastante masivas, muy amenas y familiares, y eso vende. Mientras los "hardcore gamers" nos peleamos por decantarnos entre PS3 o 360...Ahí tienes a la chusta ganándose al público "casual", y a este poco le importa que la Wii se parezca a la Game Cube o los gráficos. A mi Nintendo me decepcionó, pero lo que manda es el dinero,y en eso nadie les puede toser.
SILVANOSHEI: Más de 40 millones para ser exactos, es muy triste... estoy más que deprimido con la existencia de la cosa blanca esa

Los ganadores del mes

Tus adivinanzas
(5 Warhammer Battle March)



Francisco Encinas
Javier Picazas
Paco Sangar
Javier Argote
Ainhoa Méndez

EL CONCURSAZO

WATCHMEN
La película del año se estrena el próximo 6 de marzo.

¿Quieres ser el fan más enterado y ganar una de las bandas sonoras, comic books o inlcuso el primer episodio descargable, que responde al título de The End is Nigh y estará disponible casi simultáneo a la peli?



WATCHMEN

Envía MP WATCHMEN al 5549 para entrar en el sorteo. (Coste del mensaje 1.20€) El mes que viene los ganadores.

Para el mes que viene...

3 packs definitivos de Halo Wars

Tenemos tres packs formados por el nuevo HALO WARS, Halo 3 y una novela en español basada en la saga.
Para participar envía un sms MP HALO al 5549 (Coste del mensaje 1,20€





Envíanos todas tus dudas y preguntas
¿No sabes que juego elegir? ¿Deseas saber sobre algún título en concreto? ¿Se te ha estropeado la consola y no sabes que hacer? Todas las cartas que sean publicadas se llevarán un *código de Microsoft Points* por su fidelidad. Mándalas a ***xbox@marcaplayer.es***

Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana dos juegos de PS3

No hemos podido jugar a SF2THD Remix, así que el mes que viene, regalamos dos juegos.

Nuestro reto:

Street Fighter IV

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y enfréntate a él en SFIV. Podrías ganar dos juegos de PS3 que mostraremos el mes que viene.

Foro



1 Daniel Gasset
E-Mail

Topic:
Un saludo, soy Dani Gasset y os quería hacer un par de preguntillas. Me gustaría saber como está el desarrollo de "Aliens: Colonial Marines", tengo entendido que querían producir un juego por cada tipo de personajes (marine, predator y alien) y el primero en salir sería el de los marines, he estado visitando la web pero está muy parada desde hace tiempo. También me gustaría saber si saldrá una versión para PS3 y si estará traducido.

Respuesta:
Hola Dani. Por ahora sabemos que Aliens: Colonial Marines ha pasado de ser un juego cancelado a tener una fecha de lanzamiento que abarca el primer trimestre de 2009, tanto para Xbox 360 y PC como para PlayStation 3. Algunos medios afortunados que ya han podido probarlo, dicen de él que será una especie de Left4Dead, con un terrorífico modo co-op para cuatro jugadores, con el añadido de tener que completar diferentes objetivos (no sólo sobrevivir y matar a todo bicho que se mueva) y un modo historia que nos llevará a entornos como LV-426 (el planeta donde se descubre por primera vez a los aliens), la nave Sulaco (donde Ripley se une a los Marines en Aliens: El Regreso) y Fiorina 161 (el planeta prisión de Alien 3).

2 Carlos Allende
E-Mail

Topic:
¿Sabéis si se está "cociendo" una nueva versión de WARHAWK? De vez en cuando aparece algún rumor en la red y los foros sobre tal posibilidad, aquellos que somos fans acérrimos de este juego lo esperamos con impaciencia y más tras la actualización de este verano de cráter TAU, que no ha sido muy bien acogida, generó muchas expectativas y la verdad es que defraudó bastante. Gracias (a vosotros) y saludos a todos los integrantes del C.A.R. CLAN AGUILA ROJA de Warhawk.

Respuesta:
Por ahora ni los creadores de la saga Twisted Metal (y Warhawk, lógicamente) ni Sony han soltado prenda sobre la aparición de una nueva actualización o evolución del título exclusivo on-line para PlayStation 3. Si estás sediento de emociones en la red, podemos recomendarte el multitudinario Resistance 2 (con un máximo de 60 jugadores simultáneos) y el impresionante Killzone 2, más en la linea de Call of Duty 4 pero gráficamente espectacular.

3 Unai Bellido Perez
E-Mail

Topic:
LBP ademas de ser el mejor juego del año es el mejor juego de PS3 por su modo mas importante de todos:El Editor. Puedes crear o que te de la gana, no como en otros juegos de que te viene poquísimas opciones. Puedes crear un balancín atando una cuerda a una materia flotante... pero puedes elegir si quieres que la cuerda sea elástica, que sea firme y con un recorrido fijo, que sea de muelles... Conectar cosas a botones y palancas es muy fácil, el resultado es impecable. Y lo de crear adversarios, jefes, o transportes es una delicia, sólo ajustar el comportamiento que quieres que tengan los adversarios (o compañeros mecánicos) y poner los cohetes que quiera a un transporte. Y luego colgarlo en intenet para que los demas jueguen en él. El juego un 11 sobre 10.



Respuesta:
Aunque nos han llegado opiniones sobre "el juego del año 2008" de todo tipo, la tuya es la más convincente... Y eso que no has terminado de hablar del juego, sólo has mencionado una mínima parte de su contenido.
Junto a Little Big Planet, juegos como Resistance 2, Metal Gear Solid 4, Mirror's Edge, Rainbow Six Vegas 2 o Grand Theft Auto 4 se han paseado por nuestra bandeja de correo entrante para proclamarse el juego del año para PlayStation 3.
Sabemos lo difícil que es decidirse por un único juego, pero estamos de acuerdo con Unai y con todos los que se han decidido por Little Big Planet, ya que su originalidad y la posibilidad de compartir la experiencia con usuarios de todo el mundo es algo que ningún otro juego nos ofrecía este año.

Killzone 2

Al fin ha salido el esperado juego de Guerrilla; al fin tienes la oportunidad de acribillarnos on-line con él... o no. Sortearemos cinco Killzone 2 entre los jugadores que se enfrenten a nosotros o, en el mejor de los casos, combatan en nuestras filas en las diferentes partidas on-line de Killzone 2 en las que participaremos desde su lanzamiento. Recordad, nuestro "apodo" es DrumDoc.

Carta del mes

Gears of War 3 para PlayStation 3

Fernando L. G.
E-Mail



Hola, soy un usuario de PS3 y querría saber si el futuro Gears of War 3 saldría para PlayStation 3 y cuándo.

Respuesta:
Una cosa es que la licencia de exclusividad de Gears of War con Microsoft haya terminado con la aparición de la segunda entrega y otra muy diferente es que vaya a salir algún día para PlayStation 3. Si, por arte de magia, desaparece Redmond, Microsoft y todas sus consolas, puede que el juego salga en PlayStation 3.

Para el mes que viene...

¿Crees que Killzone 2 está a la altura de las expectativas?

Mándanos a playstation@marcaplayer.es las sensaciones que te ha producido Killzone 2 y si crees que está o no a la altura de las expectativas creadas. ¡Las mejores cartas tienen premio!



TOP JUEGOS PLATINUM PARA PS3

1	Uncharted: El Tesoro de Drake
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion
3	Resistance: Fall of Man
4	Assassin's Creed
5	Virtua Tennis 3
6	MotorStorm
7	Ratchet & Clank: Armados...
8	Heavenly Sword
9	FIFA Street 3
10	WWE Smackdown Vs Raw 2008

Comunidad PC

Manda tus dudas, preguntas o ruegos sobre PC y compatibles a pc@marcaplayer.es



Gana una copia de **Mind Training para PC**

Responde a la pregunta

Dale al coco
¿Quieres llevártelo? Sigue las instrucciones en el cuadro y suerte!

Pregunta Marzo:
¿Cómo se llama el doctor de Mind Trining?

¿Sabes cómo se llama el científico que que da base científica a este juego? Envía la respuesta a: concursos@marcaplayer.es con el asunto MIND y entrarás en el sorteo de una de las 20 copias del juego.

Foro

1 César Sánchez
(mail)

Topic:
Hola. Quería preguntaros sobre un problema que tengo. Tengo un PC nuevo, con Windows Vista, y la mayoría de juegos no me funcionan, no cargan. Me han dicho algo sobre servicios de administrador o algo así. Soy nuevo con este sistema operativo y no sé donde puedo encontrar esto. ¿Podéis ayudarme? Un saludo y gracias, me encanta la revista.

Respuesta:
Hola César, muchas gracias por los piropos. Efectivamente, Windows Vista incorpora un sistema de seguridad que obliga a tener permisos de administrador para hacer funcionar cualquier aplicación que pudiera modificar el sistema o para realizar diferentes funciones (por ejemplo, si esa aplicación requiere conectarse a internet o compartir información con algún servidor). Puede que éste sea tu problema con alguno de los juegos (seguro si se tratan de MMORPG's o juegos que necesiten una cuenta Windows Live Game). Para ejecutar estos juegos con estos permisos sólo tienes que pulsar con el botón derecho del ratón sobre el icono del juego y marcar la opción 'Ejecutar como administrador'. También se puede dejar activa esta opción para siempre para que no tengas que hacer esto cada vez que quieras jugar. Para hacerlo tienes que marcar la opción 'Ejecutar la aplicación como administrador' en Propiedades de la Aplicación - Compatibilidad. Con eso, deberían funcionar. Un saludo.



2 Laura Sanz
(mail)

Topic:
Hola. Hace poco tiempo que tengo un PC decente para poder disfrutar de juegos de última generación y, como he oído hablar maravillas de él, me gustaría jugar a World of Warcraft. Pero claro, al tratarse de un juego de rol online que lleva más de 4 años en el mercado, no sé si ya voy a poder disfrutar con él, con todo el mundo jugando tantos años y yo empezando de nuevas. Mi pregunta es esa, ¿creéis que ya es tarde para empezar a jugar a WOW?, ¿merece la pena comprarse el juego ahora y empezar a crear un personaje?



Respuesta:
Hola Laura, por supuesto que merece la pena. Si te gustan este tipo de juegos, la experiencia que te ofrecerá World of Warcraft te va a gustar desde el principio. Además, no tienes que preocuparte por los 'años perdidos', ya que siempre hay gente comenzando a jugar al juego (e incluso los jugadores con más años crean personajes nuevos constantemente para 'volver a empezar'). Eso sí, infórmate bien de qué clase elegir antes de crear tu personaje, eso marcará tu experiencia de juego.
Al MMORPG de Blizzard le queda mucha vida por delante, acaba de lanzarse la segunda expansión, Wrath of the Lych King, y el juego ha 'renacido' por decirlo de alguna manera. Y no será su última expansión, eso seguro. Te recomendamos que compres el juego original por 14 euros o el pack Battlechest (incluye la primera expansión y cuesta unos 29 euros). Aunque si no estás muy segura puedes descargar el juego gratis de **www.pruebawarcraft.com** y disfrutar de 10 días de prueba sin pagar un duro.

3 Eduardo L.
(mail)

Topic:
Hola. Me gustaría saber si merece la pena invertir dinero en adquirir una buena tarjeta de sonido para mi PC o es más que suficiente con el audio integrado en la placa. ¿Mejora mucho la experiencia con los videojuegos o es prácticamente inapreciable? Creo que tal vez se trata de un gasto secundario a la hora de montar un buen equipo para jugar. ¿Me podéis recomendar alguna placa interesante en caso de que creáis que el sonido es fundamental? Un saludo.

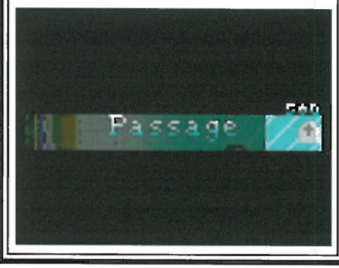
Respuesta:
Todo depende de tu nivel de exigencia y también es importante saber qué tipo de altavoces tienes. Hombre, la diferencia entre la experiencia de un audio básico de una placa de PC y un buen sistema de sonido envolvente sí se nota, sí.
Si buscas sonido envolvente (5.1 ó 7.1) para tus videojuegos una buena solución sería hacerte con una placa de audio Creative X-Fi Extreme Gamer (el modelo básico sale por unos 60 euros). También es muy recomendable la serie Xonar de Asus como alternativa (el modelo D1 puede ser una buena solución para sonido estéreo y 7.1)
En cuanto a los altavoces, nos gustan los Inspire A500 o T7900, dependiendo de tu presupuesto. Y si lo que prefieres es jugar con auriculares, también puedes invertir el dinero en unos Plantronics Gamecom 777, que incluyen tecnología Dolby 5.1. También con cascos puedes experimentar sonido envolvente.

Concursos

Ganadores del mes pasado

5 copias de Mirror's Edge
Victor Toro
Samuel Gonzalez B.
Cristina Gallín
Claudia Fernández
Jorge Nicolás

Reto Passage
Entre todos los que participaron en el reto Passage que osp lanteamos el mes pasado, el ganador ha sido Fernando Calvo, de Madrid, que obtuvo una puntuación de 580 puntos. Fernando se lleva un pack de juegos de PC:

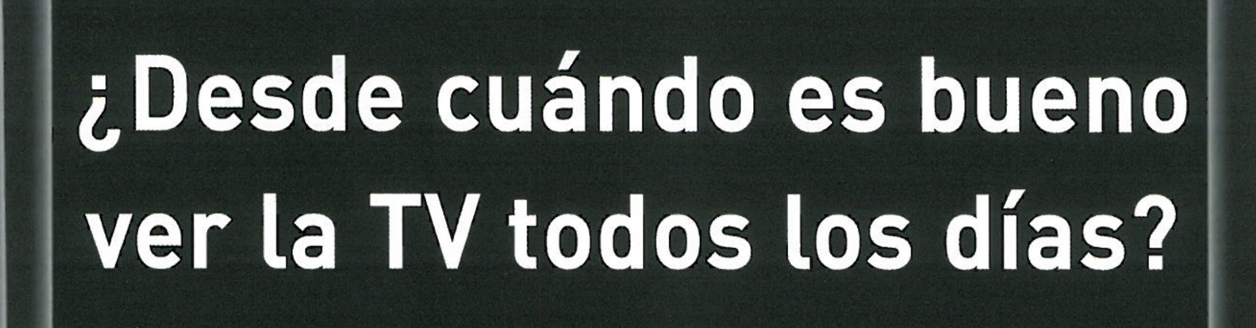


Todos los ganadores de los concursos han sido contactados por miembros de la redacción. Esta lista es meramente informativa.

¡Regalamos 20 *Imperivm Civitas III*!

Regalamos 20 copias de Imperivm Civitas III para PC. ¿Quieres llevarte uno? Sólo tienes que mandar un sms con el texto **MP IMPERIVM** al **5549**. ¡Suerte!
(Coste del mensaje: 1,2 euros + I.V.A.)





www.aprendeingles.com

Desde que existe Aprende Inglés TV

Ver la TV es una sana costumbre. Porque no hay nada mejor para la salud de tu inglés que ver diariamente Aprende Inglés TV. Todo un canal de televisión dedicado a una única cosa: a cuidar de tu inglés. A todos los niveles. 24 horas al día. En la TDT, en Imagenio, en www.zattoo.com y, por supuesto, en www.aprendeingles.com. Donde mejor te venga. ¿Qué tal si empiezas hoy mismo?



s puedes ver en la TDT de Madrid, Valencia, Castellón, Elche, Benidorm y Baleares.
toda España en el dial 83 de Imagenio, y en www.zattoo.com

TV

Aprende Ingles

WITH RICHARD VAUGHAN

Ni un día sin Inglés



Wii
NINTENDO DS

El punto de encuentro Marca Player para los fans de las consolas Wii y DS

Mándanos un email a **nintendo@marcaplayer.es** con tus preguntas y sugerencias. Si quieres que publiquemos tu código de amigo, mándanoslo.

Pregunta marzo:

¿Cuál es la mascota preferida de los nintenderos?

Envía un correo a: nintendo@marcaplayer.es

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Cuál es el mejor juego de la Consola Virtual de Wii y cuál creéis que falta?

Respuesta:

1 **David Costas**
Gondomar, Pontevedra

Sin duda, el The Legend of Zelda: Twilight Princess. Como todas las obras del señor Miyamoto está tratada con un cariño especial, y esto se hace notar de forma particularmente magistral en el final del juego. El juego por el cual merece la pena comprarse una Wii.

Concurso Scarface

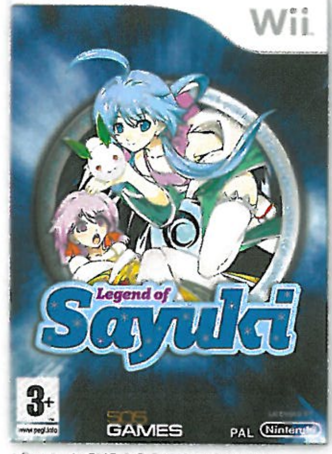
Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **SCARFACE** para participar el en sorteo de uno de los 3 Cadillacs en miniatura que sorteamos entre todos los participantes. Se trata del coche de Tony Montana en escala 1:18, una joya para coleccionistas. Los ganadores serán contactados de forma privada e individual.



* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

Concurso Leyend of Sayuki

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **SAYUKI** para participar el en sorteo de uno de los 5 juegos para Wii que sorteamos entre todos los participantes. Los ganadores serán contactados de forma privada e individual.



* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

Foro

2 **Chema Antón**
Redactor de Marca Player

En las últimas semanas ha disminuido el ritmo de emails en el buzón de *nintendo@marcaplayer.es* y creo que tiene que ver con que nunca ha quedado muy visible la dirección de correo para hacer preguntas sobre juegos y vuestras consolas preferidas. Ahora, además, os propongo que me enviéis mensajes a través de la conexión a Internet de la Wii y para ello os doy mi clave Wii:
2328-8131-8780-1002
Espero que este método de comunicación sea efectivo.

3 **Jesús María Arregi Cano**
e-mail

Hace poco que me han regalado una Wii ¿me podríais decir cuáles son vuestros juegos favoritos o los que debo jugar sí o sí?

Respuesta:
¡Enhorabuena Jesús! Tienes una consola excelente entre las manos y todavía no lo sabes. Aquí tienes una lista de 10 juegos imprescindibles.

1. Super Mario Galaxy
2.The Legend of Zelda: Twilight Princess
3. Super Smash Bros Brawl
4. Resident Evil 4
5. Metroid Prime 3: Corruption
6. Mario Kart
7. Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasures
8. No More Heroes
9. Okami
10. PES 2008



Ganadores



Javier Picazas (Madrid)



Alfonso DGS (Asturias)

CONCURSO


5 **Monster Lab (DS)**

- Javier Picazas
- Daniel Carvajal Vera
- José isla Pérez
- Sonia Luque
- Leonardo Cabeza Dimas

Esta lista es meramente informativa. Los ganadores han sido contactados de forma privada

CONCURSO


5 **B-Team (DS)**

- Alfonso DGS
- Jesús Fernández
- Alberto Villa
- Jesús Barahona
- Jaime Vega

Esta lista es meramente informativa. Los ganadores han sido contactados de forma privada

Concurso House of the Dead: Overkill

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **OVERKILL** para participar el en sorteo de uno de los 5 juegos para Wii que sorteamos entre todos los participantes. Los ganadores serán contactados de forma privada e individual.
* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)



Los recomendados

¿Buscas algún título? En nuestra **Guía de Compras** encontrarás cerca de 1.000 referencias con su precio. Además, te ofrecemos los videojuegos **más interesantes,** a tu alcance a lo largo de enero y febrero.

1

PS3

Killzone 2

A LA VENTA EL 26 DE FEBRERO. El juego más esperado por los poseedores de Playstation 3 llega por fin tras años de espera. Un apartado gráfico extraordinario que consigue superar todo lo visto hasta la fecha. Y por si fuera poco, se juega que es una delicia.





2

XBOX360, PS3,

Street Fighter IV

A LA VENTA EL 20 DE FEBRERO. La cuarta parte de la saga de lucha más mítica llega con las pilas bien cargadas y preparada para dar mucha leña a todo el que se atreva a ponerse a los mandos de cualquiera de sus contendientes. Uno de los grandes de este año.

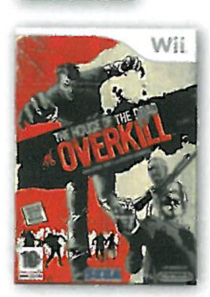
3

Wii

House of the Dead: Overkill

A LA VENTA ENI 13 DE FEBRERO. Los disparos más salvajes llegan en uno de los juegos más adultos de la consola de sobremesa de Nintendo. Todo el estilo y buen gusto de una saga clásica en una versión especialmente diseñada para Wii.







4

Nintendo DS

Sega Mega Drive Ultimate Collection





A LA VENTA EL 20 DE FEBRERO. Los aficionados a los clásicos están de enhorabuena con esta revisión de los mejores juegos de Mega Drive.

5

PS3, 360, PC

Silent Hill Homecoming





A LA VENTA EL 26 DE FEBRERO. Una nueva visita a la terrorífica Silent Hill, esta vez en la piel de un marine mucho más entrenado en el arte de la lucha. No apto para personas de susto fácil o de nervio flojo.

6

360

Halo Wars







A LA VENTA EL 26 DE FEBRERO. El universo creado por Bungie deja de lado al Jefe Maestro para montárselo por su cuenta en las primeras batallas de los humanos y el pacto, con un tono más estratégico.

7

PSP

Star Ocean Second Evolution



A LA VENTA El 13 DE FEBRERO. El segundo capítulo de esta saga exclusiva para PSP llega de la mano de Tri Ace, con sus combates por turnos y su estilo retro.

8

PS3

Eternal Sonata





A LA VENTA LA SEGUNDA SEMANA DE FEBRERO. El port de uno de los mejores juegos de rol del año pasado llega a PS3 con algunos contenidos exclusivos y el estilo característico de este juego único.

9

Wii

Pikmin





A LA VENTA EL 6 DE FEBRERO. La línea new Play Control se lanza al mercado con este juego original de Game Cube. Uno de los mejores juegos de la anterior consola de Nintendo que sigue siendo divertido.

10

PC

Dragon Quest V: La Prometida Celestial





A LA VENTA EL 19 DE FEBRERO. La segunda entrega de esta nueva trilogía promete tantas emociones como la anterior parte de la saga.

* Nuestra Guía de Compras se ha realizado cruzando los datos de diferentes tiendas especializadas a nivel nacional con el objetivo de mostrar una relación lo más completa posible de las referencias existentes en el mercado. Los precios pueden variar dependiendo de la tienda o de las ofertas especiales concretas, conversión en packs Classics o Platinum por parte de las editoras y por acciones especiales. Marca Player no puede responsabilizarse de estos cambios. Los precios pueden ser menores adquiriendo los juegos en las webs de las tiendas. Las fechas de lanzamiento también pueden variar por decisión de las respectivas compañías.



Todos los videojuegos

Aquí encontrarás los títulos disponibles en el mercado ordenados por **plataformas**

NINTENDO DS

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
42 Juegos de Siempre	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	29,95 €
A Cocinar con Jamie Oliver	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Ace Attorney: Apollo Justice	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Advance Wars: Dark Conflict	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Ajedrez - Sigue entrenando tu cerebro	NINTENDO DS	AVENTURA	3	29,95 €
Animal Crossing: Wild World	NINTENDO DS	ROL	3	39,95 €
Animal Genius	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Aqua Panic!	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	7	29,95 €
Asterix Brain Trainer	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	7	39,95 €
Asterix en los Juegos Olímpicos	NINTENDO DS	DEPORTES	7	39,95 €
Bleach: The Blade of Fate	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Brain Assist	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Brain Training	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Bolt	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Call of Duty World At War	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Camina Conmigo	NINTENDO DS	OTROS	3	49,95 €
Castlevania: Order of Eclessia	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Catz: Diviertete Con Nuevos Felinos	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Children of Mana	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Chrono Trigger	NINTENDO DS	Rol	12	39,95 €
Chrono Twins	NINTENDO DS	ACCIÓM	12	24,95 €
Cocina Conmigo: ¿Qué preparamos hoy?	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Cooking Mama 2: Cocina con tus amigos	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Crosswords	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
CSI: oscuras intenciones	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Cuida tu Granja	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
De 10 en 10: Una Aventura Matematica	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Diddy Kong Racing DS	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	39,95 €
Do You Speak English?	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	34,95 €
Dogz: Diviertete Con Más Perros	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Dolphin: Tus amigos del mar	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Dolphinz: Aventura en el zoo marino	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Donkey Kong Jungle Climbler	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Dragon Hunters	NINTENDO DS	AVENTURA	3	29,95 €
Dragon Quest V: La Prometida Celestial	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Dragon Quest. The Chapter of the Chosen	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Dungeon Maker	NINTENDO DS	Rol	16	39,95 €
El Señor de los Anillos: Conquista	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Eledees:The Adventures of Kai and Zero	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Elite Beat Agents	NINTENDO DS	MUSICA	12	39,95 €
English Training	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Etrian Odyssey	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Exit	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	7	29,95 €
Evolution GT	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	29,95 €
Fashion Dogz	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
FIFA 09	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Final Fantasy Crystal Cronicles: Ring of Fates	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Final Fantasy IV	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Final Fantasy XII: Revenant Wings	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Flower, Sun and Rain: The Endless Park	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Garfield Fun Fest	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Gauntlet	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	29,95 €
Geometry Wars Galaxies	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	14,95 €
Great Empires: Rome	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	7	39,95 €
Guitar Hero On Tour: Decades	NINTENDO DS	MUSICA	3	49,95 €
Ham-Ham Training	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Hamsterz	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Hanna Montana: Música a Tope	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Harvest Moon	NINTENDO DS	ROL	3	39,95 €
Hello Kitty Daily	NINTENDO DS	UTILIDAD	3	29,95 €
Hell's Kitchen	NINTENDO DS	UTILIDAD	3	29,95 €
Heroes of Mana	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
High School Musical: Vive el Verano	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Horse Life	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Horsez:Mi Aventura En El Rancho	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Hotel para Perros	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Amazona	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Cocinera	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €
Imagina Ser Decoradora	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Diseñadora de Moda	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Imagina ser Estrella del Pop	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Gimnasta	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Mamá	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Mama: Mira Cómo Aprenden	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Mi Diario Secreto	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Patinadora	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Presenta La Academia de Baile	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Profesora	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Veterinaria	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Tu Estudio de Moda	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Jackass	NINTENDO DS	ACCIÓN	18	44,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Jam Sessions: Tu guitarra de bolsillo	NINTENDO DS	MUSICA	3	19,95 €
Jenga	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Kim Possible	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	49,95 €
Kirby 2 Mouse Attack	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Korg DS-10	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Kung Fu Panda: El Guerrero Legendario	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	NINTENDO DS	ACCIÓN	7	29,95 €
La Momia. La Tumba del Emperador Dragón	NINTENDO DS	AVENTURA	12	29,95 €
Lego Batman	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Littlest Pet Shop	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Los Sims 2:Vecinos y Mascotas	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Madagascar 2	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Magia en Acción	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Mario & Sonic en los Juegos Olimpicos	NINTENDO DS	DEPORTES	3	44,95 €
Mario Party DS	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Mario vs Donkey Kong 2: March of the Minis	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Martina en la Montaña + Funda NDS	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Maths For Your Brain	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Maths Play	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Maths Training	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Metal Slug 7	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Metroid Prime Pinball	NINTENDO DS	PUZZLE	7	39,95 €
Mi Clinica Veterinaria	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Mi Experto en Alemán	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Mi Experto en Ingles	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Experto en Perros con César Millán	NINTENDO DS	OTROS	3	29,95 €
Mi Experto en Vida Sana ¿Sabes cómo cuidarte?	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Experto en Vida Sana. Dejar de Fumar con Alen Carr	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Experto En Vocabulario	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Tienda de Cachorros	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Mind Your Language: Learn English!	NINTENDO DS	INTELGENCIA	3	29,95 €
Mistery Case Files:Millionheir	NINTENDO DS	AVENTURA	3	29,95 €
Mistery Mansion	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	39,95 €
Moon	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Moto Racer DS	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	39,95 €
Monster Lab	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Music Monstar	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
My Baby (Boy o Girl)	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
My Farm Around the World	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	
My Horse & Me	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Mysterious Dungeon: Shiren	NINTENDO DS	ROL	3	39,95 €
Naruto: Ninja Council	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Need For Speed Undercover	NINTENDO DS	CONDUCCION	7	39,95 €
New International Track & Field	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
New Super Mario Bros	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Ninja Gaiden Dragon Sword	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Ninja Town	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Nintendogs: Chihuahua y Compañía	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Personal Yoga Training	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €
Phoenix Wright: Ace Attorney. Trials and Tribulation	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	7	39,95 €
Playmobil Piratas	NINTENDO DS	AVENTURA	3	34,95 €
Pokemon Diamante	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Pokemon Mundo Misterioso	NINTENDO DS	ACCIÓN/ESTRATEGIA	3	39,95 €
Pokemon Perla	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Pokemon Ranger: Shadows of Almia	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Power Rangers	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Practice English! Face Everyday Situations	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Prince of Persia: El Rey Destronado	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Princesas sobre Hielo	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Pro Evolution Soccer 2008	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Profesor Layton y la Villa Misteriosa	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Quien quiere ser Millonario	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Race Driver Grid	NINTENDO DS	CONDUCCION	12	39,95 €
Ratatouille: ¡La cocina loca!	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Rayman Raving Rabbids TV Party	NINTENDO DS	HABILIDAD	7	39,95 €
Reto Mental	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Rhytmn & Notes	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Runaway 2	NINTENDO DS	AVENTURA	12	
Secret Files: Tunguska	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Shaun White Snowboarding	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Shin Chan Flipa en Colores	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	44,95 €
Sid Meiers Civilization Revolution	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Sim Animals	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Skate It	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Sonic Chronicles: La Hermandad Siniestra	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Sonic Rush Adventure	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	12	39,95 €
Space Invaders	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Spectrobes: A las Puertas de la Galaxia	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Speed Racer	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	39,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Spore Creatures	NINTENDO DS	SIMULADOR	7	39,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	NINTENDO DS	AVENTURA	16	39,95 €
Star Wars Las Guerras Clon: Alianza Jedi	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Starfox Command	NINTENDO DS	ACCIÓN	7	39,95 €
Stratego Next Edition	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	29,95 €
Subbuteo	NINTENDO DS	DEPORTES		
Super Mario 64 DS	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Tamagotchi Connection Corner Shop 3	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Tenchu Dark Secret	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
The World Ends with you	NINTENDO DS	ROL	12	44,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	NINTENDO DS	DEPORTES	3	
Tom Clancy´s Endwar	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Tomb Raider Underworld	NINTENDO DS	AVENTURA	16	39,95 €
Tigerz	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Tony Hawk Proving Ground	NINTENDO DS	DEPORTES	12	29,95 €
Top Spin 3	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Tornado	NINTENDO DS	ACCIÓN	7	39,95 €
Totally Spies 4: Alrededor del mundo	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Training For Your Eyes	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €
Trauma Center: Under the Knife	NINTENDO DS	HABILIDAD	12	39,95 €
TSUMIKI - La torre infernal	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Tus Amigos de Disney	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Unsolved Crimes	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Viaje al Centro de la Tierra	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Viewtiful Joe: Double Trouble	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Viva piñata	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	39,95 €
Wall-E	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Warhammer 40 K Squad Command	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	12	24,95 €
Wario Master of Disguise	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	39,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	NINTENDO DS	LUCHA	16	39,95 €
Yoshis Island DS	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Yu-Gi.Oh! World Championship 2008	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Zoo Tycoon II	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	19,95 €
Zubo	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	7	39,95 €

PC-CD

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Agon: The Lost Sword of Toledo	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	3	19,95 €
ANKH, El Corazón de Osiris	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	12	19,95 €
Belief and Betrayal	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	12	29,95 €
Bionicle Heroes	PC-CD	ACCIÓN	7	14,95 €
Brain Trainer 3	PC-CD	INTELIGENCIA	3	9,95 €
Brothers in Arms Pack (Codegame)	PC-CD	PACK	16	19,95 €
Catz 2006 (Codegame Kids)	PC-CD	SIMULADOR	3	19,95 €
Combat Over Israel	PC-CD	SIMULADOR	12	29,95 €
Combat Wings: Battle for Britain	PC-CD	SIMULADOR	12	19,95 €
Commander: Europe at War	PC-CD	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Counter Strike Anthology	PC-CD	ACCIÓN	16	14,95 €
Counter Strike Source	PC-CD	ACCIÓN	16	29,95 €
Death to Spies	PC-CD	ACCIÓN	16	19,95 €
Diablo II (Best Seller)	PC-CD	ROL	18	14,95 €
Dungeons & Dragons Online: Stormreach [E]	PC-CD	ROL	12	59,95 €
El Señor de los Anillos Online: Sombras de Angmar	PC-CD	ROL	12	49,95 €
Empire Earth II: The Art of Supremacy	PC-CD	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Europa Universalis: Roma	PC-CD	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Guild Wars (Precio reducido) [O]	PC-CD	ROL	12	19,95 €
Guild Wars Factions (Precio reducido) [O]	PC-CD	ROL	12	19,95 €
Imagina Ser Veterinaria en Australia (Codegame)	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	3	19,95 €
Imagina Ser Veterinaria en el Zoo (Codegame Kids)	PC-CD	PACK	3	19,95 €
Ingles con los Lunnis (Nivel 1, 2 y 3 por separado)	PC-CD	EDUCATIVO	3	24,95 €
Lego Batman	PC-CD	AVENTURA	7	29,95 €
Los Sims 2 Cocina y Baño (Accesorios)	PC-CD	SIMULADOR	12	14,95 €
Los Sims 2: Abren Negocios	PC-CD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Los Sims 2: Decora tu familia	PC-CD	SIMULADOR	12	14,95 €
Los Sims 2: Universitarios	PC-CD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Los Sims: Magia Potagia (Classics)	PC-CD	ESTRATEGIA	7	9,95 €
Mage Knight: Apocalypse	PC-CD	ROL	18	39,95 €
Mi Monstruo y Yo	PC-CD	AVENTURA	7	19,95 €
Nostradamus: La Última Profecía	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	7	19,95 €
Painkiller: Overdose	PC-CD	ACCIÓN	18	19,95 €
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	PC-CD	ROL	12	29,95 €
Settlers V Gold Edition (Codegame)	PC-CD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Shogun Gold Edition: Shogun + Mongolian Invasion	PC-CD	PACK	16	19,95 €
Starcraft + Broodwar (Best Seller)	PC-CD	ESTRATEGIA	16	14,95 €
Stranglehold	PC-CD	ACCIÓN	18	49,95 €
The Factory	PC-CD	PACK	3	24,95 €
Warcraft III: Reign of Chaos (Best Sellers)	PC-CD	ESTRATEGIA	12	14,95 €
Warcraft III:The Frozen Throne (Best Sellers)	PC-CD	ESTRATEGIA	13	15,95 €
World of Warcraft Castellano [O]	PC-CD	ROL	12	14,95 €
World of Warcraft: The Burning Crusade [O]	PC-CD	ROL	12	14,95 €

PC-DVD

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Age of Conan: Hyborian Adventures [O]	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Alone in the Dark	PC-DVD	TERROR	18	49,95 €
Assassins Creed	PC-DVD	ACCIÓN	18	59,95 €
Asterix en los Juegos Olímpicos	PC-DVD	DEPORTES	7	29,95 €
Beijing 2008: Juegos Olímpicos	PC-DVD	DEPORTES	3	29,95 €
Blacksite: Area 51	PC-DVD	ACCIÓN	16	44,95 €
Blazing Angels 2 Secret Missions (Codegame)	PC-DVD	SIMULADOR	12	19,95 €
Brothers in Arms: Hells Higway	PC-DVD	ACCIÓN	16	44,95 €
Bolt	PC-DVD	AVENTURA	7	24,95 €
Call of Duty World At War	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Catz: Diviertete Con Nuevos Felinos(Codegame Kids)	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
Clive Barkers Jericho	PC-DVD	ACCIÓN	18	19,95 €
Codename Panzers: Cold War	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	49,95 €
Command & Conquer: Red Alert 3	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	49,95 €
Cryostasis	PC-DVD	ACCIÓN		39,95 €
Crysis Warhead	PC-DVD	ACCIÓN	16	29,95 €
Dead Space	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Devil May Cry 4	PC-DVD	ACCIÓN	16	39,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	PC-DVD	MUSICA	3	29,95 €
Dogz: Diviertete Con Más Perros(Codegame Kids)	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
El Increible Hulk	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
El Señor de los Anillos: Conquista	PC-DVD	ACCIÓN	12	49,95 €
El Señor de los Anillos Minas de Moria	PC-DVD	ROL	12	29,95 €
El Universo en Guerra: Asalto a la Tierra	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	49,95 €
FEAR 2	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Fallout 3	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Far Cry 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Fenimore: The Revenge	PC-DVD	AVENTURA	12	29,95 €
FIFA 09	PC-DVD	DEPORTES	3	34,95 €
Flight Simulator X Gold	PC-DVD	SIMULADOR	3	34,95 €
Football Manager 2009	PC-DVD	DEPORTES	3	39,95 €
Gothic Universe	PC-DVD	ROL	16	19,95 €
Grand Theft Auto IV	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Guild Wars (Colección completa)	PC-DVD	ROL	16	44,95 €
Guitar Hero World Tour	PC-DVD	MUSICA	12	39,95 €
Half Life 2 The Orange Box	PC-DVD	ACCIÓN	16	39,95 €
Half-Life 2: Episodio 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	19,95 €
Heist	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Hell's Kitchen	PC-DVD	UTILIDAD	3	19,95 €
Heroes of Might and Magic V Gold	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	44,95 €
Hotel para Perros	PC-DVD	SIMULADOR	3	29,95 €
Imagina Ser Amazona Competición	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
Imagina Ser diseñadora de moda (Codegame)	PC-DVD	HABILIDAD	3	19,95 €
Imagina Ser Veterinaria en tu Clinica	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
Imperivm Civitas II	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Jack Keane	PC-DVD	AVENTURA GRAFICA	7	19,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Kung Fu Panda	PC-DVD	AVENTURA	7	26,95 €
Left 4 Dead	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Legendary: The Box	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Lego Indiana Jones: la Trilogía Original	PC-DVD	AVENTURA	7	29,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Littlest Pet Shop	PC-DVD	SIMULADOR	3	49,95 €
Los Sims 2 (Megaluxe)	PC-DVD	SIMULADOR	12	39,95 €
Los Sims 2 Deluxe (Juego + expansión)	PC-DVD	SIMULADOR	12	59,95 €
Los Sims 2 Ikea Accesorios para el Hogar	PC-DVD	SIMULADOR	12	14,95 €
Los Sims 2 Mascotas	PC-DVD	SIMULADOR	12	19,95 €
Los Sims 2: Comparten Piso	PC-DVD	SIMULADOR	12	29,95 €
Los Sims Historias de Mascotas	PC-DVD	SIMULADOR	12	19,95 €
Madagascar 2	PC-DVD	PLATAFORMAS	7	29,95 €
Maelstrom	PC-DVD	ESTRATEGIA	18	44,95 €
Mass Effect	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Memento Mori	PC-DVD	AVENTURA	16	29,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	PC-DVD	ACCIÓN	16	49,95 €
Mi Experto en Perros con César Millán	PC-DVD	OTROS	3	29,95 €
Mirror´s Edge	PC-DVD	ACCIÓN	16	49,95 €
Necrovision	PC-DVD	ACCIÓN	18	39,95 €
Need For Speed: Undercover	PC-DVD	CONDUCCION	12	49,95 €
Pirates of the Burning Sea	PC-DVD	ROL	12	39,95 €
Portal	PC-DVD	ACCIÓN	12	19,95 €
Prince of Persia	PC-DVD	AVENTURA	12	59,95 €
Pro Basket Manager	PC-DVD	DEPORTES	3	29,95 €
Pro Cycling Manager 08-09	PC-DVD	DEPORTES	3	39,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PC-DVD	DEPORTES	3	39,95 €
Pure	PC-DVD	CONDUCCION	3	49,95 €
Race Driver Grid	PC-DVD	CONDUCCION	12	49,95 €
Rail Simulator	PC-DVD	SIMULADOR	3	39,95 €
Rainbow Six Vegas 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Reprobates	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	44,95 €
Rfactor	PC-DVD	CONDUCCION	3	44,95 €
Rise of the Argonauts	PC-DVD	AVENTURA	18	49,95 €
Rush for Berlin	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
Sacred 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	19,95 €
Saints Row 2	PC-DVD	ACCION	18	49,95 €
Sam & Max	PC-DVD	AVENTURA GRAFICA	7	29,95 €
Shadowrun	PC-DVD	ACCIÓN	16	29,95 €
Shaun White Snowboarding	PC-DVD	DEPORTES	3	44,95 €
Shellshock 2: Blood Trails	PC-DVD	ACCIÓN	18	39,95 €
Siglo XIII: Muerte o Gloria	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Sim City Societies Deluxe	PC-DVD	SIMULADOR	7	49,95 €
Simon The Sorcerer 4	PC-DVD	AVENTURA GRAFICA	3	39,95 €
Silent Hill Homecoming	PC-DVD	AVENTURA	18	39,95 €
Soldier of Fortune 3	PC-DVD	ACCIÓN	18	29,95 €
Sombras de Guerra:Guerra Civil Española(Ed.Esp)[E]	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
Spore	PC-DVD	SIMULADOR	12	49,95 €
Spore Creature Creator Complete	PC-DVD	SIMULADOR	12	9,95 €
Spore Galactic Edition	PC-DVD	SIMULADOR	12	64,95 €
Sudden Strike 3	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
Superbikes 2008	PC-DVD	CONDUCCION	3	39,95 €
Supreme Commander Gold (Juego+ Exp)	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Tabula Rasa [E] [O]	PC-DVD	ROL	16	44,95 €
Team Fortress 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	19,95 €
The Club	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
The Elder Scrolls IV: Oblivion (Exp) (CodeGame)	PC-DVD	ROL	16	19,95 €
The Guild 2 (Gold Edition)	PC-DVD	ESTRATEGIA	7	14,95 €
Tom Clancy´s Endwar	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Tomb Raider Underworld	PC-DVD	AVENTURA	16	29,95 €
Trackmania (Edición Oro)	PC-DVD	CONDUCCION	3	9,95 €
Turok	PC-DVD	ACCIÓN	16	34,95 €
Uaz Racing 4x4	PC-DVD	CONDUCCION	7	29,95 €
UFO: Extraterrestrials	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Unreal Tournament 3	PC-DVD	ACCIÓN	16	54,95 €
Wall-E	PC-DVD	AVENTURA	3	29,95 €
Warhammer 40000: Dawn of War 2	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	49,95 €
Warhammer Mark of Chaos: BattleMarch (Exp.)	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	29,95 €
Warhammer Online	PC-DVD	ROL	12	49,95 €
World of WarCraft - Battlechest [O]	PC-DVD	PACK	12	29,95 €
World of Warcraft: Wrath of the Lich King (Exp.)	PC-DVD	ROL	12	34,95 €
Worldshift	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	19,95 €

PLAYSTATION 2

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Acme Arsenal	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	19,95 €
Alone in the Dark	PLAYSTATION 2	TERROR	18	49,95 €
ATV Offroad Fury 4	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	3	49,95 €
Barbie: La Princesa de los animales	PLAYSTATION 2	AVENTURA	3	29,95 €
Bolt	PLAYSTATION 2	AVENTURA	7	29,95 €
Buzz Escuela de Talentos	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Buzz Hollywood	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	12	39,95 €
Buzz Junior Monsters	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Buzz Pop Music 40 Principales	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	39,95 €
Buzz Sports Quiz	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Buzz! Junior Robot Mania	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	39,95 €
Buzz: El Mega Concurso + Buzzers	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	12	59,95 €
Call of Duty 3 (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	29,95 €
Canis Canem Edit (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	19,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	39,95 €
CSI Las 3 Dimensiones del Asesinato	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	19,95 €
Dancing Stage Supernova 2	PLAYSTATION 2	MUSICA	7	29,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	PLAYSTATION 2	MUSICA	3	59,95 €
Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito	PLAYSTATION 2	ROL	12	19,95 €
Dragon Ball Z: Infinite World	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	49,95 €
El Increíble Hulk	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	29,95 €
Everybody's Tennis	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Eye Toy Total Combat	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	12	19,95 €
Eye Toy Total Fitness	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	3	19,95 €
Eye Toy: Play 3 + Camara (Platinum)	PLAYSTATION 2	PACK	3	39,95 €
Family Party	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	29,95 €
Ferrari Challenge - Trofeo Pirelli	PLAYSTATION 2	SIMULADOR	3	19,95 €
FIFA 09	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Fire Pro Wrestling Returns	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	19,95 €
Forbidden Siren 2	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	29,95 €
God of War II (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	19,95 €
Grand Theft Auto Liberty City Stories (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	19,95 €
Grand Theft Auto: San Andreas (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	29,95 €
Guitar Hero Aerosmith	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	39,95 €
Guitar Hero Aerosmith + 2 Guitarras	PLAYSTATION 2	SIMULADOR	12	89,95 €
Guitar Hero II	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	49,95 €
Guitar Hero III	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	49,95 €
Guitar Hero III + Guitarra	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	79,95 €
Guitar Hero World Tour	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	39,95 €
Hanna Montana: Únete a su gira mundial	PLAYSTATION 2	MUSICA	3	29,95 €
High School Musical	PLAYSTATION 2	MUSICA	3	29,95 €
Jak X (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	19,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	39,95 €
King Of Fighters: Maximum Impact 2	PLAYSTATION 2	LUCHA	12	39,95 €
Kingdom Hearts 2 (Platinum)	PLAYSTATION 2	ROL	12	19,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	29,95 €
La Momia. La Tumba del Emperador Dragón	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	29,95 €
Lego Batman	PLAYSTATION 2	AVENTURA	7	29,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	PLAYSTATION 2	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Star Wars: La Trilogía Original	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	3	29,95 €
Los Caballeros del Zodíaco 2: Hades	PLAYSTATION 2	LUCHA	3	69,95 €
Lumines Plus	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	29,95 €
Madagascar 2	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	54,95 €
Metal Slug Anthology	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	12	19,95 €
Monster Lab	PLAYSTATION 2	ROL	7	39,95 €
Monopoli Edición Mundial	PLAYSTATION 2	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Mx vs ATV Untamed	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	3	39,95 €
Naruto: Ultimate Ninja 3	PLAYSTATION 2	LUCHA	12	49,95 €
Naruto: Uzumaki Chronicles 2	PLAYSTATION 2	AVENTURA	12	49,95 €
NBA 08	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	49,95 €
NBA 2K9	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	29,95 €
NBA Live 09	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Need For Speed Undercover	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	12	39,95 €
Odin Sphere	PLAYSTATION 2	ROL	12	39,95 €
Persona 3	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	44,95 €
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	PLAYSTATION 2	ROL	12	29,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	29,95 €
Pro Stroke Golf	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	PLAYSTATION 2	PUZZLE	3	29,95 €
Ratchet & Clank 3 (Platinum)	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	3	19,95 €
RTL Wintersports	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	29,95 €
Scarface	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	19,95 €
Singstar + 2 Microfonos (Eye Toy)	PLAYSTATION 2	PACK	12	59,95 €
Singstar 90s	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	
Singstar La Edad de Oro del Pop Español	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Latino	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Legends	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Operación Triunfo	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Party	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Pop	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Pop Hits	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	
Singstar R&B	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Rock Baladas	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	
Singstar Rocks	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Singstar Summer Party	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Socom Combined Assault	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	49,95 €
Sonic Unleashed	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	29,95 €
Soul Calibur III (Platinum)	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	19,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	39,95 €
Sports Challenge	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	19,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	39,95 €
Super Dragon Ball Z	PLAYSTATION 2	LUCHA	12	49,95 €
Superbikes 2008	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	3	29,95 €
Syphon Filter Dark Mirror	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	49,95 €
Tekken 5 (Platinum)	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	19,95 €
Tomb Raider Underworld	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	39,95 €
The Dog Island	PLAYSTATION 2	SIMULADOR	3	29,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Tomb Raider: Anniversary	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	19,95 €
Tony Hawk Proving Ground	PLAYSTATION 2	DEPORTES	12	49,95 €
Tourist Trophy (Platinum)	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	2	19,95 €
Wall-E	PLAYSTATION 2	AVENTURA	3	39,95 €
Winx Club	PLAYSTATION 2	AVENTURA	3	29,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	39,95 €

PLAYSTATION 3

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
50 Cent Blood on the Sand	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	64,95 €
Alone in the Dark	PLAYSTATION 3	TERROR	18	69,95 €
Armored Core: For Answers	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
Army of Two	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Assassins Creed (Platinum)	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	29,95 €
Baja Edge of Control	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	64,95 €
Battlefield: Bad Company	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Beijing 2008: Juegos Olímpicos	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	64,95 €
Bioshock	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	59,95 €
Blacksite: Area 51	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Blazing Angels 2 Secret Missions	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
Brothers in Arms: Hells Higway	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Bolt	PLAYSTATION 3	AVENTURA	7	49,95 €
Burnout Paradise	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	69,95 €
Buzz! El Multiconcurso + Wireless Buzzers	PLAYSTATION 3	INTELIGENCIA	12	69,95 €
Call of Duty World At War	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Clive Barkers Jericho	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	39,95 €
Condemned 2	PLAYSTATION 3	TERROR	18	69,95 €
Conflict: Denied Ops	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	39,95 €
Dead Space	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Destroy All Humans: Paths of the Furon	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	64,95 €
Disgaea 3: Absence of Justice	PLAYSTATION 3	ROL	12	59,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	PLAYSTATION 3	MUSICA	3	69,95 €
Dragon Ball Z: Burst Limit	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Dynasty Warriors 6	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
El Increible Hulk	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	59,95 €
El Señor de los Anillos: Conquista	PLAYSTATION 3	ACCION	12	69,95 €
Enemy Territory: Quake Wars	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Eternal Sonata	PLAYSTATION 3	ROL	12	69,95 €
Everybody's Golf: World Tour	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Eye of Judgement + Playstation Eye	PLAYSTATION 3	HABILIDAD	12	99,95 €
Facebreaker	PLAYSTATION 3	LUCHA	12	49,95 €
Far Cry 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
FEAR 2	PLAYSTATION 3	ACCION	18	64,95 €
Ferrari Challenge - Trofeo Pirelli	PLAYSTATION 3	SIMULADOR	3	59,95 €
FIFA 09	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Fracture	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Golden Axe Riders	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Gran Turismo 5 Prologue	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	39,95 €
Grand Theft Auto IV	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Guitar Hero Aerosmith	PLAYSTATION 3	SIMULADOR	12	69,95 €
Guitar Hero + Guitarra Inalámbrica	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	99,95 €
Guitar Hero World Tour (Pack instrumentos)	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	209,95 €
Guitar Hero World Tour	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	69,95 €
The Orange Box	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	49,95 €
Haze	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	44,95 €
Heavenly Sword	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	29,95 €
Hellboy: The Science of Evil	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	64,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Killzone 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Lair	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Legendary: The Box	PLAYSTATION 3	ROL	18	59,95 €
Lego Batman	PLAYSTATION 3	AVENTURA	7	49,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	PLAYSTATION 3	AVENTURA	7	59,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Little Big Planet	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	69,95 €
Madagascar 2	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Medal of Honor: Airborne	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	29,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Mirror´s Edge	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Midnight Club 4: Los Angeles	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	12	59,95 €
Monopoli Edición Mundial	PLAYSTATION 3	ESTRATEGIA	3	69,95 €
Mortal Kombat vs DC Universe	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Moto GP 08	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	59,95 €
Motorstorm Pacific Rift	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	16	69,95 €
Mx vs ATV Untamed	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	64,95 €
Naruto Ultimate Ninja Stoem	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
NBA 08	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
NBA 2K9	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	59,95 €
NBA Live 09	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Need For Speed Undercover	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	12	69,95 €
NHL 2K9	PLAYSTATION 3	DEPORTES	16	59,95 €
Overlord: Raising Hell	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Prince of Persia	PLAYSTATION 3	AVENTURA	12	69,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	64,95 €
Pure	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	59,95 €
Race Driver Grid	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	12	69,95 €
Rainbow Six Vegas 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Ratchet & Clank: Armados hasta los Dientes	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	7	69,95 €
Resistance: Fall of Man	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	29,95 €
Resistance 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Rise of the Argonauts	PLAYSTATION 3	AVENTURA	18	69,95 €
Robert Ludlum`s: la Conspiración de Bourne	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
Rock Band	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	69,95 €
Saints Row 2	PLAYSTATION 3	ACCION	18	69,95 €
Sega Mega Drive Ultimate Collection	PLAYSTATION 3	OTROS	3	59,95 €
Sega Rally	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	29,95 €
Shaun White Snowboarding	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Shellsock 2: Blood Trails	PLAYSTATION 3	ACCION	18	59,95 €
Sid Meiers Civilization Revolution	PLAYSTATION 3	ESTRATEGIA	12	59,95 €
Silent Hill Homecoming	PLAYSTATION 3	AVENTURA	18	69,95 €
Singstar	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	39,95 €
Singstar 2 + 2 Micrófonos con cable	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	69,95 €
Siren: Blood Curse	PLAYSTATION 3	AVENTURAS	18	19,95 €
Skate 2	PLAYSTATION 3	DEPORTES	16	69,95 €
Street Fighter IV	PLAYSTATION 3	LUCHA	12	59,95 €
Socom Confrontation + Headset (Auriculares)	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
Soldier of Fortune 3	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	49,95 €
Sonic Unleashed	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Soul Calibur IV	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	59,95 €
Splinter Cell: Double Agent	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	39,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Superbikes 2008	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	59,95 €
The Club	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
The Darkness	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	29,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Time Crisis 4 + Pistola	PLAYSTATION 3	ACCIÓN/ESTRATEGIA	16	89,95 €
Tom Clancy´s Endwar	PLAYSTATION 3	ESTRATEGIA	16	69,95 €
Tomb Raider Underworld	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Top Spin 3	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	59,95 €
Turok	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
Uncharted: El Tesoro de Drake	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Unreal Tournament 3	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Valkiria Chronicles	PLAYSTATION 3	ROL	16	69,95 €
Vampire Rain Altered Species	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	59,95 €
Viking: Battle for Asgard	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Virtua Fighter 5	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Virtua Tennis 3 (Platinum)	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	29,95 €
Wall-E	PLAYSTATION 3	AVENTURA	3	59,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €

PSP

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Battle Over The Pacific	PSP	SIMULADOR	3	29,95 €
Buzz Concurso de Bolsillo	PSP	INTELIGENCIA	7	29,95 €
Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Chessmaster: descubre el arte del ajedrez	PSP	INTELIGENCIA	7	29,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	PSP	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Crazy Taxi: La Guerra de los Taxímetros	PSP	CONDUCCION	12	49,95 €
Crush	PSP	PUZZLE	7	49,95 €
Daxter (Platinum)	PSP	PLATAFORMAS	7	19,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Dragoneers Aria	PSP	ROL	12	49,95 €
Echochrome	PSP	HABILIDAD	3	29,95 €
Every Extend Extra	PSP	PUZZLE	3	34,95 €
Everybodys Golf 2	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
FIFA 09	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Final Fantasy VII: Crisis Core	PSP	ROL	16	39,95 €
Football Manager 2009	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Gitaroo Man Lives!	PSP	MUSICA	3	19,95 €
God of War: Chains of Olympus	PSP	ACCIÓN	18	39,95 €
Grand Theft Auto Liberty City Stories (Platinum)	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Grand Theft Auto Vice City Stories (Platinum)	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Heat Seeker AKA Sidewinder	PSP	ACCIÓN	12	49,95 €
Hellboy: The Science of Evil	PSP	ACCIÓN	12	34,95 €
Killzone: Liberation (Platinum)	PSP	ACCIÓN	16	19,95 €
King of Clubs	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
Lego Batman	PSP	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	PSP	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Star Wars: La Trilogía Original (paltinum)	PSP	ACCIÓN	3	29,95 €
Los Simpson	PSP	AVENTURA	3	29,95 €
M.A.C.H.	PSP	ACCIÓN	7	19,95 €
Madagascar 2	PSP	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Marvel Trading Card	PSP	ESTRATEGIA	12	14,95 €
Medal Of Honor Heroes 2	PSP	ACCIÓN	16	19,95 €
Monster Hunter Freedom	PSP	ACCIÓN	12	19,95 €
Mortal Kombat: Unchained	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Mx vs ATV Untamed	PSP	CONDUCCION	3	39,95 €
Naruto Ultimate Ninja Heroes 2	PSP	LUCHA	12	39,95 €
NBA Live 09	PSP	DEPORTES	3	44,95 €
Need For Speed Undercover	PSP	CONDUCCION	12	44,95 €
Parappa the Rapper	PSP	MUSICA	3	29,95 €
Patapon	PSP	ACCIÓN	7	39,95 €
Play Chapas	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
Pro Cycling (Temporada 2008)	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
Pursuit Force: Extreme Justice	PSP	CONDUCCION	12	39,95 €
Ratchet & Clank: El Tamaño Importa (Platinum)	PSP	AVENTURA	7	19,95 €
Ridge Racer 2 (Platinum)	PSP	CONDUCCION	3	24,95 €
Shaun White Snowboarding	PSP	DEPORTES	3	49,95 €
Silverfall	PSP	ACCIÓN	12	29,95 €
Smash Court Tennis 3	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Socom Fireteam Bravo 2 + Headset	PSP	PACK	16	49,95 €
Sonic Rivals 2	PSP	AVENTURA	7	44,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Splinter Cell Essentials	PSP	ACCIÓN	16	24,95 €
Star Ocean Second Evolution	PSP	ROL	12	39,95 €
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	PSP	ACCIÓN	12	29,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	PSP	AVENTURA	16	39,95 €
Street Fighter Alpha 3 MAX	PSP	LUCHA	12	29,95 €
Superbikes 2008	PSP	CONDUCCION	3	39,95 €
SWAT: Target Liberty	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Syphon Filter Logan's Shadow	PSP	ACCIÓN	16	39,95 €
Tales of the World	PSP	ROL	12	39,95 €
Tekken: Dark Resurrection (Platinum)	PSP	LUCHA	16	19,95 €
The Fast & The Furious	PSP	CONDUCCION	3	39,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Tom Clancy´s Endwar	PSP	ESTRATEGIA	16	49,95 €
Tomb Raider: Anniversary	PSP	AVENTURA	16	29,95 €
UEFA Euro 2008	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Ultimate Ghosts N Goblins	PSP	ACCIÓN	7	19,95 €
Wall-E	PSP	AVENTURA	3	39,95 €
Warhammer 40 K Squad Command	PSP	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Warriors of the Lost Empire	PSP	ACCIÓN	12	24,95 €
Warriors Orochi	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Wild Arms XF	PSP	ROL	12	39,95 €
Wipeout Pulse	PSP	ACCIÓN	3	39,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	PSP	LUCHA	16	44,95 €

WII

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Alien Syndrome	WII	ACCIÓN	12	29,95 €
Alone in the Dark	WII	TERROR	18	59,95 €
Animal Crossing: City Folk	WII	ESTRATEGIA	3	49,95 €
Big Beach Sports	WII	DEPORTES	3	29,95 €
Bleach: Shattered Blade	WII	AVENTURA	12	59,95 €
Boom Blox	WII	PUZZLE	3	49,95 €
Brothers In Arms: Double Time	WII	ACCIÓN	16	59,95 €
Bully: Scholarship Edition	WII	ACCIÓN	16	49,95 €
Cabelas Big game Hunter	WII	ACCIÓN	7	39,95 €
Call of Duty: World at War	WII	ACCIÓN	16	59,95 €
Carnival Games (Juegos de Feria)	WII	HABILIDAD	3	29,95 €
Catz: Diviertete Con Nuevos Felinos	WII	SIMULADOR	3	19,95 €
Cooking Mama	WII	HABILIDAD	3	39,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	WII	PLATAFORMAS	7	39,95 €
CSI: pruebas ocultas	WII	AVENTURA GRAFICA	16	59,95 €
Deadly Creatures	WII	ACCIÓN	12	49,95 €
De Blob	WII	PLATAFORMAS	3	49,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	WII	MUSICA	3	49,95 €
Dogz: Diviertete Con Más Perros	WII	SIMULADOR	3	19,95 €
Donkey Kong Jet Race	WII	CONDUCCION	3	49,95 €
Dragon Quest Swords	WII	ROL	12	59,95 €
El Increible Hulk	WII	ACCIÓN	12	49,95 €
Emergency Heroes	WII	ACCIÓN	7	29,95 €
Excite Truck	WII	CONDUCCION	3	49,95 €
Facebreaker	WII	LUCHA	12	29,95 €
Family Party	WII	HABILIDAD	3	29,95 €
Family Ski & Snowboard	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Family Trainer Outdoor Challenge	WII	HABILIDAD	3	69,95 €
FIFA 09	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Ford Off Racing + volante	WII	CONDUCCION	3	44,95 €
Futbolín	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Geometry Wars: Galaxies	WII	ACCIÓN	3	39,95 €
Guinness World of Records	WII	INTELIGENCIA	7	39,95 €
Guitar Hero Aerosmith	WII	SIMULADOR	12	59,95 €
Guitar Hero Aerosmith + Guitarra Inalámbrica	WII	SIMULADOR	12	99,95 €
Guitar Hero III + Guitarra	WII	MUSICA	12	89,95 €
Guitar Hero World Tour	WII	MUSICA	12	59,95 €
Hannah Montana: Spotlight World Tour	WII	MUSICA	3	59,95 €
Harvest Moon Tree of Tranquility	WII	AVENTURA	3	39,95 €
Hotel para Perros	WII	SIMULADOR	3	49,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	WII	ACCIÓN	16	59,95 €
Kororinpa	WII	PUZZLE	3	49,95 €
Kung Fu Panda: El Guerrero Legendario	WII	AVENTURA	7	59,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	WII	PLATAFORMAS	7	39,95 €
La Momia. La Tumba del Emperador Dragón	WII	AVENTURA	16	39,95 €
Las nuevas aventuras de Shin chan para Wii	WII	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Lego Batman	WII	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	WII	AVENTURA	7	59,95 €
Links Crossbow Training + Zapper	WII	AVENTURA	12	29,95 €
Littlest Pet Shop	WII	SIMULADOR	3	39,95 €
Madagascar 2	WII	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Mario & Sonic en los Juegos Olimpicos	WII	DEPORTES	3	59,95 €
Mario Kart + Volante para Wiimote Nintendo	WII	CONDUCCION	3	49,95 €
Mario Party 8	WII	PUZZLE	3	49,95 €
Mario Strikers Charged Football	WII	DEPORTES	7	49,95 €
Metroid Prime 3 Corruption	WII	ACCIÓN	12	49,95 €
Mi Experto En Vocabulario	WII	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Hotel Para Mascotas	WII	SIMULADOR	3	49,95 €
Monopoli Edición Mundial	WII	ESTRATEGIA	3	44,95 €
Monster Lab	WII	ROL	7	49,95 €
Mx vs ATV Untamed	WII	CONDUCCION	3	59,95 €
Naruto Clash of Ninja Revolution 2+A758+A822	WII	LUCHA	12	49,95 €
NBA Live 09	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Need For Speed Undercover	WII	CONDUCCION	12	49,95 €
Nights: Journey of Dreams	WII	AVENTURA	7	29,95 €
Nitro Bike	WII	CONDUCCION	3	59,95 €
Opoona	WII	ROL	7	59,95 €
Pangya Golf	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Pikmin	WII	ESTRATEGIA	3	29,95 €
Pokemon Battle Revolution	WII	LUCHA	7	49,95 €
Pop Star Guitar	Wii	MUSICA	12	49,95 €
Princesas	WII	AVENTURA	3	59,95 €
Pro Evolution Soccer 2008	WII	DEPORTES	3	59,95 €
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	WII	PUZZLE	3	44,95 €
Quien quiere ser Millonario	WII	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Rampage: Total Destruction	WII	PLATAFORMAS	12	29,95 €
Rapala Fishing Frenzy Boundle	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Rayman Raving Rabbid TV Party	WII	HABILIDAD	7	49,95 €
Rock Band	WII	MUSICA	12	49,95 €
Rogue Trooper Quartz Zone Massacre	WII	ACCIÓN	16	44,95 €
Runaway 2	WII	AVENTURA	12	39,95 €
RTL Wintersports	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Sam and Max Season 1	WII	AVENTURA GRAFICA	7	39,95 €
Samba de amigo	WII	MUSICA	3	49,95 €
Secret Files: Tunguska	WII	AVENTURA	12	49,95 €
Sega Bass Fishing	WII	SIMULADOR	3	39,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Shaun White Snowboarding	WII	DEPORTES	3	59,95 €
Skate It	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Sonic Unleashed	WII	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Soul Calibur Legends	WII	LUCHA	16	59,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	WII	ACCIÓN	12	59,95 €
Sports Challenge	WII	HABILIDAD	3	44,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	WII	AVENTURA	16	59,95 €
Star Wars Las Guerras Clon	WII	LUCHA	12	59,95 €
Super Mario Galaxy	WII	AVENTURA	3	49,95 €
Super Paper Mario	WII	AVENTURA	3	49,95 €
Super Smash Bros. Brawl	WII	LUCHA	12	49,95 €
The Dog Island	WII	SIMULADOR	3	59,95 €
The House of the Dead 2 & 3 Return + Fusil	WII	ACCIÓN	16	49,95 €
The House of the Dead Overkill	WII	ACCION	18	49,95 €
The Legend of Zelda: Twilight Princess	WII	AVENTURA	7	59,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Tomb Raider Underworld	WII	AVENTURA	16	49,95 €
Tony Hawk Proving Ground	WII	DEPORTES	12	39,95 €
Top Spin 3	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Trauma Center: New Blood	WII	AVENTURA GRAFICA	12	49,95 €
Triivial	WII	INTELIGENCIA	3	44,95 €
Ultimate Board Game Collection	WII	HABILIDAD	3	29,95 €
Wall-E	WII	AVENTURA	3	49,95 €
Wario Land The Shake Dimension	WII	PLATAFORMAS	7	49,95 €
We love Golf!	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Wii Ajedrez	WII	ESTRATEGIA	3	29,95 €
Wii Fit + Tabla de Equilibrio	WII	HABILIDAD	3	89,95 €
Wii Music	WII	MUSICA	3	49,95 €
Wii Play + Wii Remote	WII	PACK	3	49,95 €
Wing Island	WII	SIMULADOR	3	49,95 €
Worms: Una GusanOdisea	WII	ACCIÓN/ESTRATEGIA	7	29,95 €
WWE Smackdown vs. Raw 2009	WII	LUCHA	16	59,95 €

XBOX 360

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
50 Cent Blood on the Sand	XBOX 360	ACCIÓN	18	64,95 €
Alone in the Dark	XBOX 360	TERROR	18	69,95 €
Armored Core: For Answers	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
Army of Two	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Assassins Creed (Cassics)	XBOX 360	ACCIÓN	18	29,95 €
Baja Edge of Control	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Banjo-Kazooie: Baches y Cachivaches	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	54,95 €
Battlefield: Bad Company	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Beijing 2008: Juegos Olímpicos	XBOX 360	DEPORTES	3	64,95 €
Bioshock	XBOX 360	ACCIÓN	18	29,95 €
Blazing Angels 2 -Secret Missions	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
Blue Dragon	XBOX 360	ROL	12	29,95 €
Brothers in Arms: Hells Higway	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Bolt	XBOX 360	AVENTURA	7	49,95 €
Bully: Scholarship Edition	XBOX 360	ACCIÓN	16	49,95 €
Burnout Paradise	XBOX 360	CONDUCCION	3	69,95 €
Call of Duty World At War	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Call of Juarez	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Clive Barkers Jericho	XBOX 360	ACCIÓN	18	39,95 €
Command & Conquer: Red Alert 3	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	69,95 €
Condemned 2	XBOX 360	TERROR	18	69,95 €
Crackdown	XBOX 360	ACCIÓN	18	29,95 €
Crash: Guerra al cocomaníaco	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Dead Space	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Destroy All Humans: Paths of the Furon	XBOX 360	ACCIÓN	16	64,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	XBOX 360	MUSICA	3	49,95 €
Dragon Ball Z: Burst Limit	XBOX 360	LUCHA	16	69,95 €
Dynasty Warriors 6	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
El Increible Hulk	XBOX 360	ACCIÓN	12	59,95 €
El Señor de los Anillos: Conquista	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
El Universo en Guerra: Asalto a la Tierra	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Enemy Territory: Quake Wars	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Fable 2	XBOX 360	ROL	16	64,95 €
Fallout 3	XBOX 360	ROL	18	69,95 €
Far Cry 2	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
FEAR 2	XBOX 360	ACCIÓN	18	64,95 €
FIFA 09	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
Fracture	XBOX 360	AVENTURA	16	69,95 €
Gears of War 2	XBOX 360	ACCIÓN	18	64,35 €
Golden Axe Riders	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Grand Theft Auto IV	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Guitar Hero Aerosmith	XBOX 360	SIMULADOR	12	69,95 €
Guitar Hero + Guitarra	XBOX 360	SIMULADOR	12	99,95 €
Guitar Hero II	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Guitar Hero World Tour (Pack instrumentos)	XBOX 360	MUSICA	12	209,95 €
Guitar Hero World Tour	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Halo 3	XBOX 360	ACCIÓN	16	64,95 €
Halo Wars	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	64,95 €
Infinite Undiscovery	XBOX 360	ROL	16	59,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	XBOX 360	ACCIÓN/ESTRATEGIA	16	64,95 €
Kung Fu Panda	XBOX 360	AVENTURA	7	59,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Left 4 Dead	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Legendary: The Box	XBOX 360	ACCIÓN	18	59,95 €
Lego Batman	XBOX 360	AVENTURA	7	49,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	XBOX 360	AVENTURA	7	59,95 €
Lips+ Micros	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Madagascar 2	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Midnight Club 4: Los Angeles	XBOX 360	CONDUCCION	12	59,95 €
Mirror´s Edge	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Mortal Kombat vs DC Universe	XBOX 360	LUCHA	16	59,95 €
Moto GP 08	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Mx vs ATV Untamed	XBOX 360	CONDUCCION	3	64,95 €
Naruto: Rise of a Ninja	XBOX 360	AVENTURA	12	69,95 €
Naruto The Broken Bond	XBOX 360	AVENTURA	12	69,95 €
NBA 2K9	XBOX 360	DEPORTES	3	59,95 €
NBA Live 09	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
Need For Speed Undercover	XBOX 360	CONDUCCION	12	69,95 €
NHL 2K9	XBOX 360	DEPORTES	16	59,95 €
Ninja Gaiden II	XBOX 360	ACCIÓN	18	64,95 €
Phantasy Star Universe	XBOX 360	ROL	12	69,95 €
Prince of Persia	XBOX 360	AVENTURA	12	69,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	XBOX 360	DEPORTES	3	64,95 €
Pure	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Race Driver Grid	XBOX 360	CONDUCCION	12	69,95 €
RACE Pro	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Rainbow Six Vegas 2	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Rapala Fishing Frenzy	XBOX 360	DEPORTES	3	49,95 €
Rise of the Argonauts	XBOX 360	AVENTURA	18	69,95 €
Robert Ludlum`s: la Conspiración de Bourne	XBOX 360	ACCIÓN	16	59,95 €
Rock Band 2	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Rock Band	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Rock Band, guitarra micrófono y batería	XBOX 360	PACK PERIFERICOS	12	169,95 €
Saints Row 2	XBOX 360	ACCION	18	69,95 €
Scene it!: Grandes Éxitos de Taquilla	XBOX 360	HABILIDAD	3	69,95 €
Sega Mega Drive Ultimate Collection	XBOX 360	OTROS	3	59,95 €
Shaun White Snowboarding	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
Shellshock 2:Blood Trails	XBOX 360	ACCIÓN	18	59,95 €
Sid Meiers Civilization Revolution	XBOX 360	ESTRATEGIA	12	59,95 €
Silent Hill Homecoming	XBOX 360	AVENTURA	18	69,95 €
Skate 2	XBOX 360	DEPORTES	16	69,95 €
Smash Court Tennis 3	XBOX 360	DEPORTES	3	44,95 €
Street Fighter IV	XBOX 360	LUCHA	12	59,95 €
Sonic Unleashed	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Soul Calibur IV	XBOX 360	LUCHA	16	69,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	XBOX 360	ACCIÓN	12	59,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	XBOX 360	AVENTURA	16	69,95 €
Stranglehold Edición Especial	XBOX 360	ACCIÓN	18	59,95 €
Superbikes 2008	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Supreme Commander	XBOX 360	ESTRATEGIA	12	59,95 €
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles (Exp)	XBOX 360	ROL	16	29,95 €
The Last Remnant	XBOX 360	ROL	16	69,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
TimeShift	XBOX 360	ACCIÓN		59,95 €
Tom Clancy´s Endwar	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	69,95 €
Tomb Raider Underworld	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Tony Hawk Proving Ground	XBOX 360	DEPORTES	12	49,95 €
Too Human	XBOX 360	ACCIÓN	12	64,95 €
Top Spin 3	XBOX 360	DEPORTES	3	59,95 €
Turok	XBOX 360	ACCIÓN	16	59,95 €
Unreal Tournament 3	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
You´re In The Movies	XBOX 360	OTROS	3	49,95 €
Viking: Battle for Asgard	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Virtua Fighter 5	XBOX 360	LUCHA	16	29,95 €
Viva Piñata 2: Trouble in Paradise	XBOX 360	HABILIDAD	3	54,95 €
Viva Piñata Party Animals	XBOX 360	HABILIDAD	3	39,95 €
Wall-E	XBOX 360	AVENTURA	3	59,95 €
Warhammer Mark of Chaos: BattleMarch	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	59,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	XBOX 360	LUCHA	16	69,95 €



¿jugamos?

SUSCRÍBETE 2 AÑOS Y LLÉVATE DE REGALO EL VIDEOJUEGO 007 QUANTUM OF SOLACE PARA PS3







24 NÚMEROS + VIDEOJUEGO POR SÓLO 45,60€

LLAMA AL
902 11 37 50
Lunes a viernes de 9 a 18h.

Promoción válida sólo para nuevas suscripciones. Oferta exclusiva para el territorio nacional peninsular y hasta fin de existencias, no acumulable a otras ofertas o promociones en vigor.

> Próximo número

Descubre qué te vas a encotrarel mes que viene en tu revista Marca Player



El mes que viene... Guitar Hero Metallica y todos los juegos de música

Fuimos a los USA de la mano de Activision y vimos de primera mano lo nuevo de ¡Metallica! No, no es un disco: es un pedazo de juego espectacular, con el que dar rienda a tu vena más heavy. Y es que podrás tocar los mejores temas del grupo y disfrutar en el escenario con tu banda favorita.



María Cotiello

¡Entrevistamos a la actriz e intentamos asustarla!

Mandamos a nuestro comando especial a raptar a María en mitad de la noche. con la excusa de hacer una entrevista acabaron haciéndole pasar una mala tarde, jeje.

¿Juegos gratis?

Te mostramos todos los juegos basados en navegador gratuitos

¿Sabes que puedes jugar a Quake de forma gratuita y legal? ¿Y que hay un montón de juegos espectaculares que lo único que necesitan un navegador? Pues ojito...



¡Comic-Con!

¿Quieres ver lo que se avecina este año?



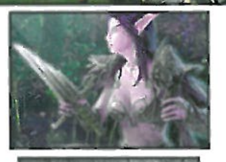
Estuvimos en Nueva York disfrutando de la reunión por excelencia de los frikis de los cómics de todo el mundo. Vimos a famosos, perseguimos a famosas, pillamos lo que pudimos de las mesas y bueno, aquí estamos.

Causa Justa 2



Ya nos encandiló en su primera entrega y esta segunda no le queda a la zaga. Más kilómetros que explorar y más caos que montar en la isla con más corrupción del caribe.

El oro de WoW



En el juego de los juegos cientos de empresas te venden oro en cada ciudad. Y es un negociazo. ¿Quieres saber quiénes son? Te lo enseñamos.

Con Gomaespuma en el fútbol



Chema y Konami se llevan a los dos genios a jugar al fútbol y meter un gol solidario gracias a Pro Evolution Soccer 2009. ¡No te lo pierdas!

Mola ser malo: Los mejores enemigos de la Historia

Xcast se ha puesto pesado con eso de enseñar a todos lo bonito que es ser el malo de la historia. No os perdáis el número que viene, en el que os mostraremos los títulos donde podéis dar rienda suelta a vuestra maldad, donde hacer de chungo está bien visto y hasta es una obligación. Overlord, El Señor de los Anillos, Prototype, El Padrino...

** Los contenidos anunciados en esta página están sujetos a cambios ajenos a la publicación, como variaciones en fechas de lanzamientos, títulos cancelados...*